

KIRJASTO PELISSÄ

Pelit ja pelaaminen Suomen yleisissä kirjastoissa

Joni Alava

Tampereen yliopisto
Informaatiotieteiden yksikkö
Informaatiotutkimus ja interak-
tiivinen media
Pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2015

Tässä tutkielmassa kartoitetaan miten pelit ja pelaaminen ovat edustettuina, ja miten peleihin ja pelaamiseen suhtaudutaan Suomen yleisissä kirjastoissa, ja millainen tulevaisuudenkuva peleillä ja pelaamisella kirjastoissa kirjastoammattilaisten näkemyksen mukaan on. Tutkimuksessa selvitetään myös kirjastossa pelaamisen haittoja ja hyötyjä.

Pelikulttuurista on tullut yhteiskunnassa valtavirtaa ja peliharrastus kasvattaa suosiotaan. Peliharrastajia on kaikissa ikäluokissa. Kirjastoilla on yhteiskunnassa tasa-arvoistava tehtävä, joten niiden tulisi mahdollistaa jokaiselle pääsy kaikkiin kulttuurimuotoihin. Kirjastot ovat kulttuurin vaalijoita, joten pelikulttuuri kuuluu osaksi kirjastojen toimintaa.

Pelit tekevät edelleen tuloaan kirjastoihin, ja pelitoiminnan kysyntä kirjastoissa on kasvussa. Kirjastoissa tuotetaan nykyisin paljon tapahtumia, joilla pyritään yhteisöllisyyteen ja elämyksellisyyteen. Pelit sopivat hyvin monenlaisten tapahtumien aiheeksi. Erilaisten peliprojektien toteuttamiseen on myös tarvetta ja halua, ja niihin on tarjolla hankerahotusta. Kirjaston tiloilla on suuri merkitys pelitoiminnan kannalta. Pelilukutaito on yhteiskunnallisesti merkittävä asia, jossa kirjastoilla voi olla opetuksellinen rooli.

Tutkimus toteutettiin haastattelemalla kymmentä kirjastoammattilaista erikokoisista yleisistä kirjastoista eri puolilta Suomea. Kerätty materiaali on analysoitu laadullisen sisällönanalyysin menetelmiä käyttäen. Tuloksia on verrattu aiempaan tutkimukseen ja kirjoituksiin aiheesta, ja prosessin perusteella tuloksia voidaan pitää jollakin tasolla yleistettävissä Suomen yleisiin kirjastoihin.

Analyysin perusteella pelit ja pelaaminen kuuluvat kirjastoihin, ja pelitoimintaa halutaan tukea ja kehittää. Pelitoiminnassa on vielä paljon alueellisia eroja ja paljon kehitettävää. Pelikokoelman kartuttamisella pyritään saavuttamaan tietty perustaso, mutta muun pelitoiminnan suhteen käytännöt eivät ole missään vielä vakiintuneet.

Suurin haaste pelitoiminnan kehitykselle on resurssien puute. Pelitoiminnan kehitys tarvitsee kirjaston johdon tukea, aikaa suunnitella ja toteuttaa pelitoimintaa, pelitietoisia henkilöitä sekä rahaa mahdollisiin hankintoihin. Pelitoiminnasta aiheutuvaa meteliä ei pidetty suurena haittana.

Pelitoiminnassa nähtiin paljon hyötyjä kirjaston ja sen käyttäjien kannalta. Pelitoiminta on hyvin sosiaalista ja yhteisöllistä, ja sen avulla voi luoda kiinnostavia tapahtumia ja saada sitä kautta ei-käyttäjiä kirjaston asiakkaiksi. Pelikasvatus ja -koulutustoiminta nähtiin tärkeänä osana kirjastojen kasvatuksellista ja sivistävää roolia. Asennoituminen peleihin ja pelaamiseen kirjastoissa oli positiivista ja ilmapiiri, resurssipuutteista huolimatta, kannustava. Pelit ovat osa yleisiä kirjastoja ja ovat tulleet niihin jäädäkseen.

Avainsanat: pelit, pelaaminen, pelilukutaito, kirjastot, haastattelututkimus

Esipuhe

Tämän tutkielman tekeminen oli prosessi, joka ajallisesti alkoi toisen lapseni syntymästä. Tutkielmanprosessi ja pienen ihmisen kasvu kulkivat käsi kädessä, joten työprojektin ja perhe-elämän yhteensovittaminen oli välillä haasteellista. Tutkielman tekeminen alkoi vuoden 2014 alussa, joten matka on ollut pitkä. Tutkielman tekemisen aikana olen kuitenkin saanut kannustusta monilta henkilöiltä. Työn ohjaajina toimivat FT J. Tuomas Harviainen sekä professori Frans Mäyrä, joille osaltaan kuuluu kiitos tämän tutkielman muotoutumisesta sellaiseksi kuin se nyt on. Lukuisat keskustelut opiskelukaverini Klaus Törnkvistin kanssa toimivat motivaation lähteenä ja auttoivat hahmottamaan työprosessia. Puolisolleni Helille kuuluu kiitos työn tekemisen mahdollistamisesta ajallisesti sekä työni kommentoinnista ja oikoluvusta koko projektin aikana. Lapsilleni puolestaan lupaan, nyt tutkielman valmistuttua, olla enemmän kotona leikkimässä.

Tutkielma hyväksyttiin vuoden 2015 BOBCATSSS-konferenssiin, jossa julkaisin tutkielmasta posteriesityksen. Esittelin tutkielman löydöksiä Tšekin Brnossa tammikuussa 2015.

Tampereella 15.5.2015

Joni Alava

Sisällysluettelo

1	JOHDANTO	1
2	KATSAUS ILMIÖKENTTÄÄN JA SEN TUTKIMUKSEEN	4
2.1	Pelien sekä muiden uusien mediamuotojen historiaa kirjastoissa	5
2.1.1	Pelien tulo kirjastoon	5
2.1.2	Fiktio tulo kirjastoon	6
2.1.3	Musiikin tulo kirjastoon	7
2.1.4	Elokuvien tulo kirjastoon	8
2.1.5	Internetin tulo kirjastoon	9
2.2	Digitaaliset pelit kirjastoissa	10
2.3	Kirjasto tapahtumatuottajana	12
2.3.1	Pelitapahtumat kirjastoissa: Ann Arbor case	13
2.3.2	Millaisia pelitapahtumia	14
2.4	Kirjasto 2.0: uudet teknologiat mahdollistavat pelaajien osallistamisen	17
2.4.1	Kirjasto 2.0 -käsite	17
2.4.2	Pelit ja Kirjasto 2.0	18
2.4.3	Web 2.0 -teknologiat ja pelaaminen kirjastoissa	20
2.5	Suomen yleisten kirjastojen peliaiheet projektit	21
2.6	Kirjasto tilana	22
2.7	Pelilukutaito	26
3	TUTKIMUSMENETELMÄT JA TEOREETTINEN VIITEKEHYS	29
3.1	Aineiston kerääminen	29
3.1.1	Puolistrukturoitu ja teemahaastattelu	29
3.1.2	Puhelinhaastattelu	31
3.1.3	Tutkimusjoukon otanta	32
3.2	Aineiston analyysi	32
3.2.1	Aineiston lähestyminen	33
3.2.2	Aineiston koodaaminen	34
3.2.3	Laadullisen aineiston analyysimenetelmiä	34
3.3	Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus	37
3.4	Menetelmävalinnan perustelut ja haastattelumetodien valinta	38
3.5	Tutkimuskysymykset	40
3.6	Tutkimuksen toteutus	41
4	AINEISTON ANALYYSI JA TULKINTA	43
4.1	Kuva kirjastojen tulevaisuudesta	45
4.2	Suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen kirjastoissa	46
4.3	Pelikulttuurin tukeminen kirjastoissa tällä hetkellä	48
4.4	Tyypillinen pelaaja kirjastossa	51
4.5	Missä pelit kirjastoissa sijaitsevat	54
4.5.1	Lainattavien pelien valikoima	55
4.5.2	Miten hyvin pelit kiertävät kirjastossa	57
4.6	Mobiilipelaaminen ja pelien digitaalinen jakelu	57
4.6.1	Mobiilipelaaminen kirjastoissa	58
4.6.2	Pelien digitaalinen jakelu	59
4.7	Sosiaalisen median käyttö	60
4.8	Pelaamisen hyötyjä kirjastoissa	60
4.9	Pelaamisen haittoja kirjastoissa	64

4.10 Pelikulttuurin rahallinen tukeminen kirjastoissa	68
4.10.1 Pelihankinnat	68
4.10.2 Pelitilojen rahoitus	69
4.10.3 Peliprojektien rahoitus	69
4.11 Peliprojektit kirjastoissa	70
4.12 Pelilukutaidon opetus kirjastoissa	71
4.13 Pelien ja pelaamisen tulevaisuus kirjastoissa	71
4.14 Yhteenveto analyysin tuloksista	75
5 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET	83
5.1 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus	83
5.1.1 Haastattelurunko	84
5.1.2 Haastattelut	84
5.1.3 Taustakirjallisuus	85
5.2 Analyysin tulosten johtopäätöksiä ja suosituksia	86
5.2.1 Pelitoiminta: suhtautuminen sekä alueelliset erot	87
5.2.2 Tyypillinen pelaaja kirjastossa	88
5.2.3 Kirjaston tilat ja pelien sijainti kirjastoissa	89
5.2.4 Mobiilipelaaminen ja pelien digitaalinen jakelu	90
5.2.5 Kirjasto 2.0 ja sosiaalinen media	91
5.2.6 Pelit, pelaaminen ja pelilukutaito	92
5.2.7 Tutkielman merkitys kirjastojen kannalta	94
LÄHTEET	95
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Tämä pro gradu -tutkielma kartoittaa miten pelit ja pelaaminen ovat edustettuina, ja miten peleihin ja pelaamiseen suhtaudutaan Suomen yleisissä kirjastoissa, ja millainen tulevaisuudenkuva peleillä ja pelaamisella kirjastoissa kirjastoammattilaisten näkemyksen mukaan on. Tutkimuksessa selvitetään myös kirjastossa pelaamisen haittoja ja hyötyjä. Tutkimusta varten haastateltiin kymmentä kirjastoammattilaista, joiden työtehtäviin pelit jollakin tavalla kuuluvat. Haastateltavat olivat yleisistä kirjastoista eri puolilta Suomea. Mukana oli sekä suuria että pienempiä kirjastoja. Haastatteluista kaksi ensimmäistä toimivat testihaastatteluina, joiden tarkoitus oli testata ja tarvittaessa täydentää haastattelurunkoa (liite 1), jota käytettiin loppujen tutkielmaa varten tehtyjen haastatteluiden toteuttamiseen. Testihaastatteluista on myöhemmin täydennetty sähköpostikysymyksillä, jolloin ne voitiin ottaa mukaan analyysiin.

Peleistä ja pelaamisesta kirjastoissa on kirjoitettu paljonkin Pohjois-Amerikassa (lähinnä Yhdysvalloissa), mutta Suomessa vastaava tutkimustyö on vähäistä. Kirjastot ovat itse tehneet kyselyitä peliasioista, ja Pelin paikka -hankkeen loppuraportin (Marjomaa & Oikonen 2014) tuloksia pääkaupunkiseudun kirjastojen tilanteesta on vertailtu tämän tutkimuksen tuloksiin.

Suomalainen peliteollisuus on tällä hetkellä nosteessa, ja Pelaajabarometrin (Mäyrä & Ermi 2014) mukaan suomalaiset pelaavat paljon. Pelaajia ja pelaamista harrastavia löytyy jokaisesta ikäluokasta. Peliala menestyy tällä hetkellä hyvin niin Suomessa kuin muualla maailmalla, ja peliala onkin kasvattanut liikevaihtoaan huomasti koko 2000-luvun (Neogames 2015). Pelit saavat nykyisin paljon mediahuomiota ja niistä on tullut merkittäviä kulttuurituotteita. Peleillä ja pelaamisella on myös pitkä historia kulttuurillisesti. Kirjastot ovat kulttuurin vaalijoita, joten kirjastojen olisi syytä huomioida myös pelit ja pelaaminen toiminnassaan. Näillä perusteilla aihetta käsittelevälle selvitys- ja tutkimustyölle on tarvetta juuri Suomen yleisistä kirjastoista.

Yleisten kirjastojen yksi keskeinen tehtävä on olla tasa-arvoistava instituutio, joka mahdollistaa kulttuurillisen sivistyksen kaikille kirjaston käyttäjille yhtäläillä (Kirjastolaki, 1998). Kaikilla ei esimerkiksi ole varaa hankkia pelilaitteita ja digitaalisia pelejä itselle,

joten kirjastoilla on siinä mielessä sivistävä tehtävä mahdollistaa peleihin tutustuminen yhtenä kulttuurimuotona. Kirjastojen tehtävänä on myös tukea lasten ja opiskelijoiden medialukutaitojen kehittymistä (Opetusministeriö, 2009). Pelilukutaito on yksi medialukutaito muiden joukossa ja pelilukutaito vaatii ymmärrystä pelikulttuurista. Kun kirjasto mahdollistaa monipuolisesti erilaisten pelien saavutettavuuden kirjaston tiloissa, tukee se jo siten uusien medialukutaitojen kehittymistä.

Kirjasto on nykyisin myös paljon muuta kuin pelkkä lainaamo, joten pelit ovat luonnollinen jatkuma kirjastojen kehittyessä enemmän staattisista tiloista toiminnallisiksi. Pelitapahtumat ovat myös hyvä keino monipuolistaa kirjastojen käyttäjäkuntaa ja saada kontakti sellaisiin ihmisiin, joilla ei muuten olisi tarvetta kirjastolle tai tietoa kirjaston muista palveluista. Tällä tavoin kirjastot voivat tehdä muitakin palveluitaan heille tunnetuksi.

Pelikulttuuri on nykyisin valtavirtaa samoin kuin esimerkiksi elokuva- tai musiikkikulttuuri. Elokuvat ja musiikkiaänitteet ovat jo pitkään olleet osa kirjastojen kokoelmia, mutta pelit eivät vielä ole saavuttaneet samaa asemaa kirjastojen kokoelmissa. Pelikokoelmat alkavat karttua suurimmissa kirjastoissa, mutta samalla toisissa kirjastoissa ei kovinkaan kattavia pelikokoelmia toistaiseksi ole. Alueelliset erot pelitoiminnan asteissa ovat suuria. Paitsi, että pelit ovat uusi hankintojen kohde kirjastoille, ei kaikkia merkittävimpiä julkaisuja ole edes saatavilla kirjastoihin lainattavaksi. Muutkin uudet mediamuodot ovat kokeneet murrosvaiheen ennen kuin ne ovat vakiintuneet osaksi kirjastojen palveluita. Pelit ja pelaaminen ovat seuraavana ajamassa itseään osaksi kirjastojen toimintaa.

Kirjastoissa on motivaatiota kehittää pelitoimintaa ja positiivinen ilmapiiri pelejä kohtaan, mutta kehittämistyöhön ei ole saatavilla tarpeeksi resursseja. Pelitoiminta vaatii pelitoiminnasta vastaavaksi nimetyn ja asiasta kiinnostuneen henkilön, osaamista sekä työaikaa.

Tutkielmassa puhutaan sekaisin kirjastojen asiakkaista ja käyttäjistä, tarkoittaen kuitenkin aina samaa asiaa. Kirjastoissa puhutaan yleisesti asiakkaista, joten käytän sitä termiä aina kun informantti on käyttänyt asiakas-termiä. Itse määrittelen kirjaston asiakkaan enemminkin käyttäjäksi. Tekstissä puhutaan digitaalisista peleistä, videopeleistä tai konsolipeleistä sekä tietokonepeleistä. Suomalaisessa kulttuurissa tietokonepelit ja videopelit tai vastaavasti konsolipelit on eroteltu. Tässä tutkielmassa digitaalisista peleistä puhuttaessa

tarkoitetaan kaikkia digitaalisia peliformaatteja. Amerikkalaisessa kulttuurissa puolestaan videopelit käsittävät yleensä kaikki digitaaliset pelit, kuten myös tässä tutkielmassa.

Tutkielman toisessa luvussa taustoitan kirjastojen suhdetta peleihin ja päinvastoin. Toisen luvun eri alalukujen on tarkoitus tukea haastattelurungon teemoja. Tutkimusmenetelmät ja niiden valinta sekä tutkimuskysymykset esitellään tutkielman kolmannessa luvussa. Neljäs luku kattaa aineiston analyysin ja tulkinnan. Viides luku sisältää omaa pohdintaani sekä analyysistä johdettuja johtopäätöksiä.

2 KATSAUS ILMIÖKENTTÄÄN JA SEN TUTKIMUKSEEN

Suomalaiset pelaavat paljon. Pelaajabarometrin (Mäyrä & Ermi 2014, 15) mukaan lähes jokainen suomalainen (98,5 %) pelaa ainakin joskus jonkin tyyppisiä pelejä. Digitaalisia pelejä pelaa puolestaan 73,6 prosenttia suomalaisista. Tyypillinen pelaaja on 35–42-vuotias mies. Digitaalisten pelien osalta keskimääräinen ikä pelaajilla on hieman pienempi kuin kaikkien pelien pelaajilla. Neiburgerin (2007, 1–2) mukaan myös yhdysvaltalaiset pelasivat paljon jo vuonna 2005, jolloin Entertainment Software Associationin tekemän tutkimuksen mukaan 69 prosenttia yhdysvaltalaisista pelasi ainakin jonkin verran digitaalisia pelejä. Saman tutkimuksen mukaan tyypillinen pelaaja on 33 vuotias mies. Aikuisten naisten osuus oli myös huomattava, 30 prosenttia, mikä on suurempi kuin yleisesti tyypillisenä pelaajana pidettyjen teini-ikäisten poikien osuus (23 %). Nämä tutkimukset kertovat siitä, että potentiaalisia, sekä ei-digitaalisten että digitaalisten pelien, pelaajia on paljon ja heitä on jokaisessa ikäryhmässä. Kirjastoille olisikin siis pelien avulla mahdollisuus saavuttaa huomattava määrä ihmisiä jos kirjastot onnistuvat tekemään itsensä pelaajille tarpeelliseksi. Adamsin (2009) mukaan kirjastojen tavoitteena on usein digitaalisten pelien avulla saada nuoria aikuisia kirjaston käyttäjiksi.

Tässä luvussa käsittelen lyhyesti pelien ja muiden mediamuotojen historiaa kirjastoissa sekä digitaalisia pelejä kirjastoissa, sekä luon katsauksen kirjastoon tapahtumatuoittajana lähinnä pelitapahtumien osalta. On hyvä pitää mielessä, että tässä luvussa puhutaan pääsääntöisesti pohjoisamerikkalaisista yleisistä kirjastoista, mutta niissä olevat esimerkit ovat verrattavissa Suomen yleisiin kirjastoihin, sillä molemmissa kirjastolaitoksissa on samoja piirteitä. Molemmat ovat käyttäjille pääsääntöisesti ilmaisia, verovaroin ylläpidettyjä laitoksia, ja maita yhdistää myös länsimainen kulttuuri. Suomalaisen yleisen kirjaston toimintaperiaate onkin saanut huomattavasti vaikutteita amerikkalaisesta public library -ajatuksesta (Aaltonen 2009, 468). Käsittelen myös Kirjasto 2.0 -ideologiaa kirjastossa pelaamisen kannalta, taustoitin Suomen yleisten kirjastojen peliaiheisia projekteja, sekä käsittelen kirjastoissa pelaamista kirjaston tilojen kannalta ja avaan pelilukutaidon käsittelyä.

2.1 Pelien sekä muiden uusien mediamuotojen historiaa kirjastoissa

Erilaisten mediamuotojen tulo kirjastoon ei ole sujunut ongelmitta eivätkä pelit tee tässä suhteessa poikkeusta. Uusien aineistolajien tuleminen kirjastoihin ei ole aina ollut itsessään selvää tai helppoa, ja niiden integroituminen osaksi kirjastojen peruspalveluita on ollut hidasta. Kirjastot ovat aina kuitenkin uudistuneet ja nykyaikaistuneet. Tässä luvussa kerrotaan tästä kehityksestä.

Pelien integroitumista osaksi kirjaston palveluja voidaan verrata esimerkiksi fiktion, musiikin, elokuvien tai tietokoneiden tuloon osaksi kirjaston kokoelmia ja palveluita. Vertailu näihin, aikanaan uusiin kirjastopalveluihin, antaa perspektiiviä siihen millainen ilmiö pelien tulo kirjastoon on. Tässä luvussa kerron pelien, fiktion, musiikin, elokuvien sekä Internetin tulemisesta kirjastoihin.

2.1.1 Pelien tulo kirjastoon

Pelit ovat olleet osa pohjoisamerikkalaisten kirjastojen toimintaa Nicholsonin (2013) mukaan jo vuodesta 1850. Aikaisimmat viittaukset peleihin ovat lautapeleistä, joista shakki on yksi varhaisimmista, joita kirjastoissa pelattiin. San Franciscon Mechanic's Institute Libraryssa oli shakkihuone jo 1855. 1800-luvun lautapelit olivat teemoiltaan moraalisesti opettavaisia ja mekaniikaltaan usein etenemistä laudalla noppaa heittämällä. Peliformaattien suosiot ovat vaihtuneet, mutta pelit eivät ole uusi käsite kirjaston palveluissa.

Digitaaliset pelit ovat yleistyneet vasta 1990-luvulla, eli ovat varsin uusi ilmentymä kirjastojen kokoelmissa. Muutamien viime vuosien aikana jotkin pohjoisamerikkalaiset kirjastot ovat peleihin liittyvien tapahtumien avulla pyrkineet tavoittamaan uusia väestöryhmiä kirjastopalveluiden piiriin. Aiemmin fiktion tuleminen kirjastoon oli kiistanalainen asia, samoin kuin musiikin ja elokuvan tuleminen. Nyt samansuuntaista keskustelua käydään peleistä, joita hankitaan kirjaston kokoelmiin, sekä pelitapahtumista kirjaston sisällä, jotka eivät kuulu ns. perinteisiin kirjastopalveluihin. (Nicholson 2013, 341–343; Nicholson 2008; Nicholson 2007.) Niin kutsuttu perinteinen kirjastopalvelu on hyvin liikkuva käsite, sen muovautuessa aina kulloisenkin aikakauden mukaan käytyään ensin läpi saman murroksen uusien palveluiden tullessa osaksi kirjaston toimintaa. Uusi teknologia ja

uudet tavat kuluttaa kulttuuria vaikuttavat koko yhteiskunnan toimintaan ja sitä kautta tietysti myös kirjaston toimintaan.

2.1.2 Fiktio tulo kirjastoon

1800-luvun puolivälistä Isossa-Britanniassa fiktion tulo kirjastoihin vei kirjastolaitosta koulutuksellisesta ja moraalisesta näkökulmasta viihteellisempään suuntaan. Fiktio houkutteli kirjastoon lukijoita, mutta samaan aikaan kirjasto pyrki tavoittamaan myös tavalisia ihmisiä käyttäjikseen. Uhkapelit ja pelaaminen olivat aikuisten miesten suosiossa ja niihin liittyvät aktiviteetit tapahtuivat kapakoissa, joten kirjastot yrittivät houkutella ihmisiä ”sopivampaan” ympäristöön luomalla pelihuoneiden ja biljardisalien tapaisia palveluita omiin tiloihinsa. (Nicholson 2013, 342–343.) Nykypäivänä kirjastoilla saattaa olla pelihuoneita ja pelitapahtumia, joiden avulla kirjasto yrittää olla merkityksellinen uudelle käyttäjäjoukolle. Aikakausi ja peliformaatit ovat vaihtuneet, mutta edelleen kirjastot yrittävät olla mukana kulttuurin kehityksessä ja uusien formaattien avulla saada laajempaa käyttäjäkuntaa.

Suomessa kaunokirjallisuus ei myöskään ole ollut itsestään selvä osa kirjastoja tai niitä edeltäneitä lukuseuroja. Kaunokirjallisuudella ei katsottu olevan samaa kansaa sivistävää arvoa kuin tietokirjallisuudella. 1830-luvulla sensuurin vallitessa kirjastoseurat joutuivat sen vallan alla luopumaan kaunokirjallisuuden hankinnasta, mutta esimerkiksi Kokkolan kirjastoseura hajotti itsensä sensuurin alkaessa ja jatkoi lukuseuratoimintaa suljetusti, jolloin kaunokirjallisuus otti seuran hankinnoissa valta-aseman. (Mäkinen 2009, 53–57.) Mäkinen (2009) arvelee tämän johtuneen kirjallisen maun muuttumisesta tai naisten aseman ja vaikutusvallan noususta lukuseurassa.

1900-luvun alussa kaunokirjallisuus ja sen sopivuus kirjastoihin oli yleinen keskustelunaihe. Kirjavalintoja mutkistivat valtiollinen tilanne sekä poliittinen ilmapiiri. Mäkisen (2009) mukaan kirjavalinta oli tärkeässä osassa kirjastoaatteen kehittyessä, ja tärkeää oli valita sopivaa kirjallisuutta kansalaisille, joilla ei katsottu olevan tietoa tai taitoa valita itse lukemistaan. Tehtiin myös luetteloita kansankirjastoihin sopivasta kirjallisuudesta. Kansanvalistusseuraan 1890-luvulla perustettu komitea luettelotyötä varten, aloitti kirjavalintojen vapautumisen, kun kirjalueteloa kritisoitiin uuden suomalaisen taideproosan puuttumisesta. (Mäkinen 2009, 235–237.)

2.1.3 Musiikin tulo kirjastoon

Musiikkitalienteiden ottaminen osaksi kirjaston kokoelmia ja niiden lainaaminen asiakkaille ei ollut itsestään selvä asia musiikkitalienteiden tullessa markkinoille. 1900-luvun alun fonografilla soitettavat vaha- eli fonografisylinterit (Wikipedia 2014c) olivat hauraita, joten kirjasto ei ollut halukas ottamaan niitä kokoelmiinsa. Tallenteissa olevan musiikin katsottiin olleen myös rappiollista ja tuovan ei-toivottua nuorisoa kirjaston tiloihin. (Neiburger 2007, 13.)

Suomessa musiikkiaineisto tuli Helsingin kaupunginkirjastoon vuonna 1960 (Helsingin kaupunginkirjasto 2014). Tampereella Tammelan kirjastossa avattiin Suomen ensimmäinen yleisten kirjastojen musiikkiosasto vuonna 1958 ja se siirtyi sieltä pääkirjastoon lähes viisi kertaa suurempiin tiloihin vuonna 1965 (Tampereen kaupunginkirjasto 2014). Musiikkikirjaston aineisto koostui aluksi musiikkikirjallisuudesta, nuoteista ja partituureista sekä LP-levyistä. 1970-luvulla kirjastoon tulivat C-kasetit, mutta niiden merkitys jäi vähäiseksi. CD-levyt, joita tuolloin kutsuttiin laserlevyiksi, tulivat Tampereen kaupunginkirjastoon vuonna 1985 ja ne syrjäyttivät nopeasti suosiossa LP-levyt. (Eloranta 2008, 43.) Kirjastolle on koitunut taloudellisia ongelmia eri ääniteformaattien päällekkäisyydestä, mutta CD-levyjen suosio on kestänyt sen tulosta asti hyvin (Poroila 2011). Audiovisuaalista aineistoa oli mahdollisuus lainata kirjastoista kunnan asukkaille vasta vuonna 1972, mutta lainaamisen alkaminen oli hidasta. Lahden kaupunginkirjasto aloitti ensimmäisenä Suomessa äänilevyjen lainaamisen vuonna 1973. (Eloranta 2009, 644.)

Nykyisin myös CD-formaatin suosio on laskussa digitaalisen jakelun yleistyessä. Digitaalisen verkkojakelun ongelma ei ole saatavuudessa tai teknologiassa, vaan lainsäädännössä sekä sääntelyssä. Tekijänoikeuslaki ja kunnallishallinnon yleiset sääntöpyrkimykset rajoittavat muuten rajoittamattomia mahdollisuuksia omaavaa musiikin verkkojakelua. Musiikkikirjaston perinteiset käyttäjät ovat enenemässä määrin siirtyneet käyttämään verkon jakelupalveluita, kuten Spotify-palvelua. Kirjastot eivät pysty tarjoamaan vastavia laillisia palveluita asiakkailleen, jolloin kirjastojen rooli digitaalisessa jakelussa jää vähäiseksi. (Poroila 2011.) Sama muutos saattaa olla edessä digitaalisten pelien siirtyessä fyysisistä kopioista enemmän verkkolataamiseen.

Jo ennen musiikkikirjastoja kirjastoissa järjestettiin musiikkitapahtumia, kuten musiikki-esitelmää, -kerhoja sekä kirjastokonsertteja, jotka olivat korkeatasoisia ja suosittuja (Eloranta 2009, 629). Musiikkitapahtumien suosio on jatkunut alusta asti, ja musiikkitapahtumia voidaan hyvin verrata tämän päivän pelitapahtumiin, joilla on myös sama tavoite: tuoda kulttuurimuotoa näkyville ja ihmisten ulottuville.

2.1.4 Elokuvien tulo kirjastoon

Kuten musiikki, niin myös elokuvat ovat kohdanneet vastarintaa niiden yleistyessä ja joidenkin pioneerien halutessa niitä myös osaksi kirjaston kokoelmia. Neiburgerin (2007) mukaan Pohjois-Amerikan kirjastot olivat niin hitaita ottamaan elokuvia lainattavaksi VHS-formaatin yleistyessä 1980-luvulla, että menettivät paljon potentiaalisia asiakkaitaan kaupallisille markkinoille. Osa kirjastoista rajoitti tarjontaa koskemaan vain tiettyä pientä osaa laajasta elokuvatuotannosta, jolloin kokoelma palveli kyllä osaa kirjaston käyttäjistä, mutta samalla menetettiin vielä suurempi osa. Vaikka elokuvatuotanto on laaja, niin ottamalla kokoelmiin myös vähemmän yleistä suosiota nauttivaa materiaalia, voidaan houkutella uusia käyttäjäryhmiä. Varsinkin DVD-kokoelmat ovat tämän osoittaneet. (Neiburger 2007, 13.) Suomessa kirjastojen videokokeilu 1985–87 toi videotallenteet osaksi kirjastojen kokoelmia. Ensimmäiset DVD-levyt Tampereen kaupunginkirjastoon hankittiin 2000-luvun alussa. (Eloranta 2008, 43–44.)

Musiikin ja elokuvien tuleminen osaksi kirjaston kokoelmia ei siis ole ollut täysin selvä asia ja on riippunut paljon eri tallennusformaateista. Kun tarpeeksi suosittu ja helposti säilytettävä tallennusmuoto on löytynyt, on musiikista ja elokuvista tullut nyt jo itsestään selvä osa kirjaston kokoelmia ja palveluita. Pelien kohdalla tilanne on hieman vastaava, on olemassa paljon eri pelikoneita, joille kaikille on omat pelinsä erikseen vaikka tallennusformaatti saattaakin olla sama. Se osittain hankaloittaa kokoelmien kartuttamista kun yksi tallenne ei käy kaikille eri pelikoneille. Toisaalta elokuvien kohdalla Blu-ray-levyt ovat tulleet DVD-levyjen rinnalle kirjastoissa, joten se aiheuttaa myös samojen elokuvien hankintaa eri tallennusmuodoissa. Kirjastot ovat kaiken aikaa, kun musiikki ja elokuvat ovat olleet osa niiden kokoelmia, joutuneet pysymään uusimpien tallennusformaattien perässä ja uudistamaan kokoelmiaan, ehkä joitain vanhoja formaatteja samalla säilyttäen.

Ei ole syytä olettaa, että pelien kohdalla tätä ongelmaa ei olisi, vaan päinvastoin, esimerkiksi pelikonsolien uudet sukupolvet eivät välttämättä kelpuuta vanhojen sukupolvien pelejä. Silloin ollaan jo siinä tilanteessa, että samasta pelistä voisi olla kokoelmassa yhtä aikaa usean eri pelikoneen tallenteita sekä vielä pelikoneiden eri versioiden tallenteita.

2.1.5 Internetin tulo kirjastoon

Kuten fiktio, musiikki ja elokuvat, niin myös Internet on nykyisin itsestäänselvyys yleisessä kirjastossa ja ilman Internet-yhteyttä on monen asian hoitaminen hyvin hankalaa, ellei mahdotonta. Internetin alkuaikoina sitä ei kuitenkaan voitu tietää ja siksi siihen saatiin suhtautua vain uutena ohimenevänä villityksenä. Nykyisin voidaan olettaa jokaisesta kirjastosta löytyvän Internet-yhteyden ja kirjastot ovatkin ainoita paikkoja jotka tarjoavat sen ilmaiseksi jokaiselle kansalaiselle. Niillekin joilla ei ole varaa hankkia tietokonea tai eivät halua niin tehdä, on kirjastossa tarjolla tietokone ja Internet-yhteys. Tämä palvelu on luonnollinen osa kirjaston tehtävää olla tasa-arvoistava instituutio. (Neiburger 2007, 14.)

Suomessa kirjastot olivat aktiivisia Internetin yleistymisen aikana 1990-luvulla. Helsingin kaupunginkirjasto oli ensimmäinen kirjasto maailmassa, joka tarjosi Internet-yhteyden asiakkaille vuonna 1994. Suurimpana syynä tähän oli, että kirjastossa toimi henkilöitä, jotka ymmärsivät Internetin mahdollisuudet kirjastotyössä. Toinen syy oli projektitoiminta, jota hyödynnettiin uuden toiminnan kehittämisessä. Projektitoiminta oli myös yksi syy Suomen yleisten kirjastojen nopeaan tietoverkko- ja Internet-toiminnan laajaan käyttöönottoon. Tiedon talo -projekti kirjastojen Internet-toiminnan käynnistämisen edistämiseen, joka alkoi jo vuonna 1995, sai hankerahoitusta valtiolta. Hyvien kokemusten myötä projektirahoitus on nykyisin yleinen tapa rahoittaa kirjastotoimintaa.¹ Internetin käyttö kirjastojen työvälineenä Suomen yleisissä kirjastoissa oli nopeaa, ja vuonna 1996 jo 60 % pääkirjastoista oli ottanut Internetin käyttöön. Kirjastot myös tuottivat itse verkkosisältöjä ja tarjosivat asiakkaille paikan käyttää Internetiä ja verkkopalveluita. Verkko-työasemien tarjoaminen asiakkaiden käyttöön alkoi yleistyä samoihin aikoihin. (Saarti 2009, 750–751.)

¹ Suomen yleisten kirjastojen peliaiheisista projekteista kerrotaan luvussa 2.5.

Suomessa Internetin mahdollisuudet kirjastotyössä on ymmärretty alusta asti, ja Internetiin liittyviä palveluita on kehitetty aktiivisesti. Digitaaliset pelit alkoivat yleistyä samoihin aikoihin Internetin keksimisen kanssa, mutta ne eivät silti ole itsestäänselvyys kirjastojen palveluissa. Adams (2009) kirjoittaa, että edelleen jotkin kirjastot ja kirjastonhoitajat vastustavat pelejä ja pelaamista.

2.2 Digitaaliset pelit kirjastoissa

Tietokoneita pidetään nykyisin itsessään selvyytensä kirjastoissa ja kirjastoilla onkin nykyisin tärkeä yhteiskunnallinen tehtävä tarjota pääsy digitaaliseen aineistoon. Kanadassa Ontariossa, Oakvillen yleinen kirjasto lisäsi tietokonepelit palveluihinsa kun se hankki ensimmäiset asiakkaiden käyttöön tarkoitetut tietokoneet vuonna 1979. Pian huomattiin, että pelien pelaaminen ei ollut ainoastaan viihteellistä ajanvietettä, vaan siinä oppi myös muita tietoteknisiä ja motorisia taitoja. Menlo Parkin kirjastossa Yhdysvalloissa Kaliforniassa aloitettiin peliprojekti, jossa nuoria opetettiin käyttämään tietokonetta, jonka jälkeen he pääsivät käyttämään koneita miten halusivat, pelaaminen mukaan luettuna. Huomattiin, että projektin ansiosta kirjaston muiden palveluiden käyttö lisääntyi huomattavasti. (Nicholson 2013, 353–354.) Tämä digitaalisten pelien alkutaipaleelta peräisin olevan projektin anti tukee hyvin väitettä, jonka mukaan pelitapahtumien avulla saadaan niihin osallistuvat käyttämään myös muita kirjaston palveluita. Pelit ja pelaaminen voivat olla myös osa elinikäistä oppimista ja itsensä kehittämistä, joiden tukeminen on kirjastojen ydintehtäviä (Adams 2009).

Hyvin aikaisessa vaiheessa kirjastot alkoivat peliprojektien ja -tapahtumien ohella kerätä peliaineistoa lainattavaksi. Vuonna 1982 Carol Emmens raportoi neljän kirjaston hankkineen Atari 2600 -kasetteja lainattavaksi, määrien vaihdellessa kahdestakymmenestä 105:teen. Kaikki kirjastot raportoivat, että heidän projektinsa olivat todella suosittuja ja peleillä oli paljon kysyntää. Kun peliteollisuus kasvoi 1990-luvun alussa ja konsolipelit sekä CD-ROM-pelit tulivat osaksi kirjaston tarjontaa, niin pelikokoelmat ja pelien lainausmäärät kasvoivat. Nykyisin kirjastoilla voi olla jo tuhansien teosten videopelikokoelmat lainattavissa, kuten esimerkiksi Baltimore Countyn yleisen kirjaston kokoelma, mikä sisältää yli 5000 videopeliä. (Nicholson 2013, 353–354.)

Suomessa CD-ROM-levyjä alettiin hankkia kirjastoihin 1990-luvun puolella välissä. Esimerkiksi Hervannan kirjastoon Tampereelle hankittiin tietokone, jossa oli asiakkaiden käyttöön tarkoitettuja CD-ROM-levyjä. Seuraavana vuonna niitä hankittiin myös lainattavaksi. (Tampereen kaupunginkirjasto 2014.) Kirjastojen asiakastietokoneet mahdollistavat selainpelien pelaamisen ja joissakin tapauksissa myös omien pelien asentamisen ellei sitä ole tietohallinnon puolesta estetty (Mustikkamäki 2013, 38–39). Tietokoneet ovat edelleen kirjastotoiminnassa keskeisessä asemassa pelaamisen suhteen. Konsolipelit ovat yleistyneet 2000-luvulla.

Adams (2009) kirjoittaa digitaalisista peleistä kirjastoissa, että mikäli kirjastolla on vahva videopeliohjelma, niin kirjasto voi sen kautta tukea oppimista, edistää yhteisöllisyyttä kaiken ikäisten asiakkaiden kesken sekä tasa-arvoistaa yhteiskuntaa. Hänen mukaansa pelit ja pelaaminen kirjastossa edistävät lukemista ja lukutaitojen hallintaa. Pelaaminen ei vähennä kirjojen ja kirjoista oppimisen arvoa, vaan täydentää niitä. Pelit itsessään vaativat ja kannustavat lukemaan, etsimään tietoa, sisältävät oppimista, ongelman ratkaisua, merkitysten yhdistämistä sekä omaa pohdintaa. Usein pelien aiheista etsitään tietoa kirjaston muusta aineistosta, kuten Adams (2009) huomauttaa. Eri lukutaidot vaativat juuri monien informaatiolähteiden ja medioiden rinnakkaista hallintaa, joka on myös kirjastojen lukutaitojen opetuksen tavoitteena.

Adamsin (2009) mukaan digitaaliset pelit kirjastoissa tukevat oppimisen ja lukutaitojen kehittämisen lisäksi myös yhteisöllisyyttä sekä vapaa-ajan viettoa. Digitaaliset pelit tukevat yhteisöllisyyttä samalla tavalla, kuin esimerkiksi kirjastojen historiasta tutut shakki-kerhot ja lautapelit sekä roolipeliryhmät. Ainoa iso ero näiden välillä on, että toiset pelit ovat digitaalisia. Usein kirjastot valitsevat pelejä, jotka tarjoavat sosiaalisen kokemuksen. Osa peleistä kannustaa pelaajia myös liikkumaan, joka hyödyttää kaiken ikäisiä pelaajia. Jotkin kirjastot tarjoavat LAN-iltoja (local area network, suom. lähiverkko), joihin voi tuoda oman tietokoneensa, jolloin pelaajista muodostuu yhteisö, jossa pelaajat ovat samaan aikaan vuorovaikutuksessa pelin sekä ympärillään olevien pelaajien kanssa. Yksinpelattavat pelit voivat Adamsin (2009) mukaan myöskin tukea yhteisöllisyyttä, sillä ihmiset usein kerääntyvät katselemaan toistensa pelaamista tai odottamaan vuoroaan.

Adams (2009) pitää edellä kuvattujen digitaalisista peleistä saatavien hyötyjen lisäksi tärkeänä, että kirjastot pelien ja pelaamisen avulla tasa-arvoistavat yhteiskuntaa, antamalla kaikille mahdollisuuden tutustua pelikulttuuriin ja pelien kautta saada uusia kokemuksia sekä oppia uusia taitoja. Hän näkee pelien ja pelikulttuurin avulla opittujen uusien taitojen hallinnan merkittävänä tulevaisuudessa, jolloin kirjastojoilla on pelikulttuurin tukijana tärkeä rooli yhteiskunnallisesti. Lukutaitojen hallinnan ohella tämä voi olla merkityksellistä esimerkiksi siten, että pelien kautta pelaaja voi turvallisesti koittaa erilaisia rooleja ja sitä kautta hyödyntää kokemaansa ja oppimaansa myös tosielämässä.

2.3 Kirjasto tapahtumatuottajana

Kirjastoissa tuotetaan koko ajan enemmän tapahtumia. Joissakin suurimmissa kaupungeissa kirjastoista on tullut alueensa aktiivisimpia tapahtumien järjestäjiä. Tapahtumat keskittyvät yleensä kulttuurin ympärille, oli se sitten muodoltaan kirjallisuutta, musiikkia tai näyttämötaidetta. (Mustikkamäki 2013, 38.) Tapahtumia voi olla myös muunlaisia, kuten esimerkiksi Tampereen kaupunginkirjastossa on tapahtumina ollut poliittista keskustelua sekä monikulttuurisia kohtaamisia (Sauna-aho 2010). Pelitapahtumat voidaan laskea osaksi kulttuuritapahtumia, joten ne sopivat muodoltaan osaksi kirjaston tapahtumatarjontaa. Yleisten kirjastojen tilaratkaisujen ja arvomaailman kehityksen suunta Suomessa on ollut kohti ns. kansalaisten yhteistä olohuonetta. Kirjastosta halutaan tila, jossa ihmiset viihtyvät ja jossa he haluavat viettää aikaa ja minne he haluavat tulla uudelleen. Kirjasto voidaan nähdä ennemmin kohtaamispaikkana kuin aineistovarastona. (Mustikkamäki 2013, 37–38.) Tiloilla on näin ollen merkitystä myös kirjaston tapahtumien kannalta. Kirjastosta tilana on kerrottu enemmän luvussa 2.6.

Neiburgerin (2007) mukaan nuoria, jotka eivät ole potentiaalisia kirjaston käyttäjiä on hankala tavoittaa kirjaston normaalilla tarjonnalla ja palveluilla. Tapahtumat eivät välttämättä ole tarpeeksi houkuttelevia heidän kannaltaan tai he pitävät kirjastoa sellaisena paikkana joka ei ole suotuista heidän sosiaalisiin ympyröihinsä. Neiburger jatkaa, että nuorilla on heidän mielestään tarpeeksi muita kanavia hankkia tietoa (esim. Google) ja viihdesisältöjä (esim. Netflix ja vertaisverkot), jotka ovat heidän mielestään joustavampia, paremmin saavutettavissa ja kätevämpiä kuin kirjaston tarjoamat palvelut. Hänen mukaansa ongelma ei rajoitu pelkästään teini-ikäisiin, vaan kirjastosta puuttuvat usein

myös hieman yli kaksikymmentävuotiaat, jotka saattavat käydä vain lainaamassa CD-levyjä. (Neiburger 2007, 3–4.) Poroilan (2011) mukaan nuorilla on nykyisin hyvät mahdollisuudet hankkia haluamansa musiikki verkosta, jolloin kirjastojen fyysisten kappaleiden lainaaminen ei ole enää välttämättä houkuttelevin vaihtoehto. Myös vapaa-aika ja varallisuus ovat lisääntyneet nuoremmissa ikäluokissa, jotka saattavat osaltaan vaikuttaa kirjaston käyttötapoihin. Musiikkiharrastuksen kanssa kilpailee monia muitakin vapaaajan harrasteita, kuten erilaiset pelit ja elokuva. Kirjastojen on siis tarjottava tapahtumien osalta jotakin sellaista joka tuo lisäarvoa asiakkaalle. Adams (2009) muistuttaa, että nuoret eivät ole ainoita, joita elämysten saaminen kirjastossa pelaamalla kiinnostaa.

Neiburger (2012; 2007) puhuu kirjaston tulevaisuudesta negatiiviseen sävyyn, mutta hän kuitenkin huomauttaa, että kirjastojen on syytä panostaa sellaisiin asioihin, joilla se voi erottua kilpailijoista ja jotka tekevät kirjastoista tarpeellisia käyttäjien näkökulmasta. Pelitapahtumat ovat yksi tällainen toiminto, joka voi tarjota jotain uutta sellaisille ihmisille, joille perinteiset kirjaston palvelut eivät ole tarpeellisia. Pelitapahtumat ovat suhteellisen helppo tapa osoittaa, ihmisille jotka eivät ole nähneet kirjastolaitoksella mitään merkitystä elämässään, että kirjasto voi olla osa heidän elämäänsä, jakaa heidän kiinnostuksensa ja kirjasto voi olla paikka josta he voivat saada sellaisia elämyksiä joita he eivät muualta saa. (Neiburger 2007, 4–5.)

Tässä luvussa esittelen pelitapahtumia kirjastossa Ann Arborin yleisen kirjaston tapaus- tutkimuksen avulla. Esittelen myös millaisia pelitapahtumia kirjastoissa voidaan esimerkiksi järjestää, mitä niiden järjestäminen vaatii ja mitä niiden avulla voidaan saavuttaa.

2.3.1 Pelitapahtumat kirjastoissa: Ann Arbor case

Neiburger (2007) kirjoittaa Ann Arborin yleisessä kirjastossa järjestämästään videopeli- turnausten sarjasta, joiden tarkoitus oli houkutella pelaajista koostuvaa suurta massaa kirjaston käyttäjiksi. Turnauksissa oli kahdeksan konsolia linkitettynä toisiinsa lähiverkon (LAN) avulla, jolloin jokaiselle pelaajalle saatiin oma näyttö pelaamista varten. Peliksi valikoitui *Mario Kart Double Dash* GameCube-konsolilla, koska se tukee kahdeksan pelaajan lähiverkkoyhteyttä, ja on hauska sekä tuttu laajalle pelaajakunnalle. Tällaisen järjestelyn avulla pelaajille saatiin luotua sellainen pelikokemus jota he eivät kotona pela-

tessaan voisi saada. Kirjasto mainosti turnauksiaan kouluissa ja sai lapset ja nuoret innostumaan tapahtumasta. Pelaamisen sosiaalisuus ilmeni paitsi itse tapahtumana niin myös valituissa pelimuodoissa, kun yksinpelin lisäksi pelimuotona oli kahden hengen tiimipeli. Seuraavalle turnauskaudelle lisätty ns. klaani-pelimuoto, jossa maksimissaan kuuden hengen tiimit kilpailevat toisia tiimejä vastaan, lisäsi turnausten sosiaalisuutta huomattavasti. Tapahtumien sosiaalinen puoli on osa juuri sitä kokemusta, mitä pelaajat eivät useinkaan saa muualta. Myös Lipschultzin (2009) mukaan pelaaminen kirjaston tarjoamassa ympäristössä on ennen kaikkea sosiaalinen tapahtuma, ja Adams (2009) painottaa yhteisöllisyyden ja sosiaalisen kokemuksen merkitystä pelivalinnoissa.

Ensimmäinen neljästä turnauksesta keräsi 42 osallistujaa ja osallistujamäärä nousi noin 20 prosenttia per turnaus, kun lapsilla ja teineillä oli hauskaa ja he kertoivat tapahtumasta kavereilleen. Koska tapahtumasta tuli suosittu, kirjasto lisäsi turnausohjelmaan myös aikuisten pelipäivän sekä pienempien lasten pelipäivän. (Neiburger 2007, 5–8.) Ann Arborin väkiluku on Wikipedian (2014a) mukaan noin puolet Tampereen väkiluvusta (Wikipedia 2014b), joten kyseinen tapahtuma voidaan suhteuttaa hyvin useisiin suomalaisten kaupunkien yleisiin kirjastoihin.

Ensimmäisten turnausten jälkeen oli selvää, että pelitapahtumat toivat uusia asiakkaita kirjastoon ja kirjasto pystyi tarjoamaan heille ainutlaatuisen kokemuksen. Toiselle kaudelle lisättiin erilaisten pelien määrää, joka toi mukanaan monen ikäisiä pelaajia ja sai heidät osallistumaan yhdessä pelien pelaamiseen. Useiden pelien avulla pystyttiin tarjoamaan jokaiselle jotakin. Suurin hyöty pelitapahtumista kuitenkin oli, että nuoret, jotka ennen eivät tarvinneet kirjastoa tai edes tienneet kirjastosta mitään, tietävät nyt kirjaston toiminnasta, ja osallistuivat aktiivisesti myös muihin kirjaston tapahtumiin, ja huomasivat kirjaston tarjoamat mahdollisuudet. Tapahtuma sai nuoret myös osallistumaan itse tuottamaan pelitapahtuma-aiheista sisältöä Internetiin. (Neiburger 2007, 5–9.)

2.3.2 Millaisia pelitapahtumia

Perinteisesti ajatellen kirjastot ovat laitoksia, jotka välittävät aineistoja. Se on kirjaston ydintoimintaa, mutta kirjasto voi olla paljon muutakin. Esimerkiksi tarinatuokiot lapsille ovat hyvä esimerkki lisäystä arvosta, jota kirjasto voi tarjota verrattuna pelkkään lainaamistoimintaan. Kokemuksen ainutlaatuisuus ja sosiaalisuus tekevät pelitapahtumista

juuri sopivia kirjastoon ja niitä voisikin hyvin verrata satutunteihin. (Neiburger 2007, 9–10.) Adams (2009) vertaa myös pelitapahtumia satutunteihin ja tarinankerrontaan, joiden avulla opetetaan näkemään maailman toisen henkilön perspektiivistä ja kehitetään eri lukutaitoja. Myös Nicholson (2009) vertaa pelitapahtumien kokemusta satutunteihin, joissa sadun ympärille nivoutuu laajempi kokemus. Aivan kuten pelitapahtumissa pelin ympärille luodaan laajempi kokemus, jollaista ei voi saavuttaa kotona pelaamalla. Pelit ovat kirjoihin verrattuna kuitenkin uusi formaatti, mutta Neiburgerin (2007) mielestä se ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteivätkö ne kuuluisi yleiseen kirjastoon. Adamsin (2009) mukaan pelit päinvastoin tukevat kirjallisuutta ja lukemista.

Pelien tukeminen kirjaston taholta ei välttämättä vaadi suuria investointeja. Uusimman peliteknologian ja uusimpien digitaalisten pelijulkaisujen perässä pysyminen voi olla kallista, mutta vanhemmillakin pelikoneilla ja peleillä voi tarjota hyviä sosiaalisia pelikokemuksia. Pelikoneiden hankinta on yleensä kertakustannus. Lauta-, kortti- ja roolipelit eivät myöskään vaadi suuria investointeja. Yksi tapa tehdä pelitapahtumia ilman suuria investointeja on luoda tapahtumia, joihin pelaajat tuovat itse omat pelinsä ja opettavat niiden pelaamista. Kirjastonhoitajien tulisikin pelattavien pelien sijaan keskittyä enemmän hyvän pelikokemuksen luomiseen. (Nicholson 2008.)

Nicholsonin (2009) mukaan hyvään kirjastossa järjestettävään pelikokemukseen kuuluu kolme elementtiä: pelien esille nostaminen, alkuun pääsemisen helpottaminen sekä vuorovaikutus henkilökunnan ja pelaajien välillä. Pelien esille nostamisella hän tarkoittaa yksinkertaisesti esimerkiksi videopelien osalta, että pelit heijastettaisiin suurelle näytölle, jolloin pelaajat saavat kotioloista poikkeavan pelikokemuksen, ja lautapelien osalta, että pelit olisi nostettu valmiiksi esille, jolloin ne houkuttavat pelaamaan ja pelaajien on helpompi aloittaa verrattuna siihen, että pelit olisivat nurkassa laatikoissa. Toinen elementti tarkoittaa, että paikalla pitäisi olla aina joku joka toivottaa pelaajat tervetulleeksi ja osaa opastaa ja neuvoa pelien pelaamisessa. Kolmas elementti tarkoittaa, että henkilökunta ei ainoastaan ole paikalla, vaan myös peluuttaa osallistujia järjestämällä eritasoisia pelaajia pelaamaan oman tasoisiaan vastaan. Henkilökunnan rooli on myös rohkaista osallistumaan sekä pitää pelaajien keskinäinen vuorovaikutus positiivisena pelin aiheuttamien tunnekuohujenkin aikana. Näiden elementtien avulla voidaan luoda pelitapahtuma, joka houkuttelee pelaajia tulemaan kirjastoon myös uudelleen. Pelitapahtumat ovat myös hyvä

paikka kirjastonhoitajille markkinoida kirjaston muita palveluita, jolloin pelitapahtumiin saapuneet asiakkaat voivat tutustua myös muihin kirjaston palveluihin. Nicholsonin (2008) mukaan kolme neljästä kirjastonhoitajasta kertoi, että pelitapahtumiin osallistuneet asiakkaat palasivat ja ottivat osaa myös kirjaston muihin tapahtumiin.

Adams (2009) esittelee muutamia tapoja kuinka pelitapahtumien avulla kirjastot voivat laajentaa ja tukea omaa tarkoitustaan ja tuoda asiakkaan kokemukseen lisäarvoa. Peleihin, niiden maailmoihin ja aiheisiin liittyvien kirjojen esille tuominen pelitapahtumien yhteydessä yhdistäisi eri mediamuodot toisiinsa. Esimerkkeinä Adams (2009) käyttää *Civilization* ja *Age of Empires* -pelejä, joissa tutkitaan ja luodaan vaihtoehtoisia historioita, ja niiden yhteyteen sijoitettavia Harry Turtledoven kirjoja vaihtoehtoisista historioista sekä ei-fiktiivisiä historiakirjoja. Fantasiaroolipelien yhteyteen puolestaan voi sijoittaa valikoiman sopivaa fantasiakirjallisuutta. Esimerkit ovat digitaalisia pelejä, mutta samaa ajatusta voi hyödyntää myös muissa peliformaateissa.

Toinen Adamsin (2009) listaama pelitapahtumamuoto on eri-ikäisten yhdessä pelaaminen. Ideana on, että esimerkiksi lapset pelaavat vanhempiansa tai isovanhempiansa kanssa (ks. myös Ibach Nissen 2009, 89 luvussa 2.6). Tällöin pelaaminen on laajempi muoto tarinoiden lukemisesta tai kertomisesta yhdessä, sillä pelissä vanhempi opastaa lasta pelin etenemisessä, ja auttaa lasta ymmärtämään pelin tapahtumia ja selviämään pulmista sekä ongelmista pelin edetessä.

Adams (2009) kirjoittaa myös pelien terapeuttisista, ja eri toimintoja ylläpitävistä ja kehittävästä vaikutuksista pelaajaan. Videopelejä on hyödynnetty hoitolaitoksissa muun muassa fysiikan (liikunnalliset pelit ja Nintendon Wii -ohjaimen hyödyntäminen), koordinaation sekä muistin ylläpitoon ja parantamiseen. Kirjastoissa tätä pelien ominaisuutta voidaan hyödyntää esimerkiksi eläkeläisten pelikerhoina tai -tapahtumina.

Koska pelit ja pelaaminen ovat suhteellisen uusi asia kirjastoissa, jonkun täytyy niitä tuoda esille ja olla pioneerina uusien palveluiden ja tapahtumien kehittämisessä. Levine (2006) kirjoittaa, että nämä henkilöt käyttävät pelaamisesta tuttuja käytäntömalleja yrittäessään tuoda pelejä ja pelaamista osaksi kirjastoja. Levenen (2009) mukaan pelaaminen on vain yksi uusi tapa kirjastoille tarjota viihteellistä, sosiaalista ja yhteisöllistä toimintaa.

Hän toteaa, että pelaamisesta on vuoden 2008 jälkeen tullut osa kirjastojen peruspalveluita. Hänen mukaansa kirjastonhoitajat ovat onnistuneet luomaan peliprojekteja, jotka ovat tavoittaneet laaja-alaista yleisöä ja ovat verrattavissa muihin kirjaston tarjoamiin palveluihin, kuten kirjoihin, elokuviin, musiikkiin ja tietokoneisiin. Hän perustelee näkemystään sillä, että kirjastojen peliprojekteista on alkanut ilmestyä artikkeleita, konferenssipapereita ja blogikirjoituksia, jotka ovat todisteena peliprojektien yleisyydestä kirjastoissa.

Levinen (2009) mielestä pelitapahtumat eivät ole vain lapsille ja nuorille, vaan niiden avulla voidaan tavoittaa myös aikuisväestöä ja saada myös heitä sitä kautta kiinnostumaan kirjaston muistakin palveluista. Myöskään Lipschultzin (2009) mukaan pelaajien iällä ei ole merkitystä. Levinen ja Lipschultzin näkemykset saavat vahvistusta muun muassa Neiburgerin (2007), Nicholsonin (2009; 2008) sekä Adamsin (2009) kirjoituksista.

2.4 Kirjasto 2.0: uudet teknologiat mahdollistavat pelaajien osallistamisen

Tarkastelen Kirjasto 2.0 -käsitettä kirjastossa pelaamisen näkökulmasta ja vertailen sitä Web 2.0 -käsitteeseen. Uusi Web 2.0 -teknologia mahdollistaa käyttäjien osallistamisen esimerkiksi sisällöntuotantoon. Sitä kautta toimintaympäristö verkossa muuttuu ja käyttäjien toiminnasta tulee sosiaalisempaa ja yhteisöllisempää. Kirjasto 2.0 käsitetään usein yksipuolisesti sosiaalisen median palveluiden käyttöönottona kirjastoissa, mutta se voi olla paljon muutakin.

Tässä luvussa avaan aluksi Kirjasto 2.0 -käsitettä ja selvitän, osaksi esimerkkien avulla, miten pelit ja Kirjasto 2.0 ovat yhdistettävissä toimivasti ja mitä lisäarvoa Kirjasto 2.0 voi kirjastossa pelaamiseen tuoda. Selvitän myös miten Web 2.0 teknologioita voidaan käyttää kirjastossa pelaamisen näkökulmasta.

2.4.1 Kirjasto 2.0 -käsite

Kirjastot ovat muutoksessa, joka on osaksi teknologinen ja osaksi ideologinen (Summanen 2008). Kirjaston muutos on osa kehitystä, joka näkyy koko informaatioyhteiskunnan teknologisoitumisena. Tätä kirjaston muutosta kuvaamaan on lanseerattu termi: Kirjasto

2.0. Termi on otettu käyttöön Web 2.0 -termin myötä vuonna 2005, jolloin sitä ensimmäisen kerran käytti *LibraryCrunch*-blogissaan Michael Casey. Termin avulla yritetään havainnollistaa niitä ominaispiirteitä ja teknologioita, joita Web 2.0 -ajatus sisältää. Web 2.0 -ajatus on siinä Internetin muutoksessa, joka on vaikuttanut ihmisten kommunikointiin ja osallistumiseen Internetissä. Kirjasto 2.0 -termi pyrkii kuvaamaan tätä samaa ajatusta osallistumisesta, sisällöntuottamisesta ja jakamisesta kirjastoympäristössä. (Black 2007, 1–12.)

Caseyn ja Savastinukin (2007, 5–6) mukaan Kirjasto 2.0 -käsitteelle on paljon määritelmiä, mutta niillä on kaikilla tietynlaisia yhteisiä piirteitä. Heidän mukaansa Kirjasto 2.0 -mallilla kuvataan jatkuvaa ja tarkoituksenmukaista muutosta, ja se osallistaa kirjaston käyttäjiä sekä tuottaa käyttäjälähtöisiä palveluita. Näitä asioita yhdistelemällä Kirjasto 2.0 pyrkii parantamaan palveluja nykyisille käyttäjille ja saavuttamaan uusia käyttäjiä. Black (2007, 10) kirjoittaa, että Caseyn ja Savastinukin määritelmä Kirjasto 2.0:sta ei välttämättä vaadi Web 2.0 -teknologioiden käyttöä kirjastoissa. Niistä on kuitenkin huomattava hyöty kirjaston yrittäessä seurata käyttäjien tarpeiden muutosta. Kirjasto 2.0 -termille ei siis ole olemassa tarkkaa määritelmää, mutta sen olemus on käyttäjien osallistamisessa ja sosiaalisessa toiminnassa.

2.4.2 Pelit ja Kirjasto 2.0

Pelitapahtumat ovat yksi osa-alue, jossa kirjastot voivat hyödyntää Kirjasto 2.0 -työkaluja. Makensin (2007) mielestä kirjastot eivät ole ainoa paikka, mistä pelaaja voi saada hyvän sosiaalisen pelikokemuksen. Kirjastojen tulisikin hänen mukaansa miettiä, kuinka Kirjasto 2.0 -työkaluilla voitaisiin luoda pelitapahtuma, joka olisi todella ainutlaatuinen, eikä sitä voisi saada muualta kuin kirjastosta. Yksi tapa tähän olisi antaa nuorten, jotka ovat usein pääkäyttäjärhythmiä pelitapahtumissa, järjestää ja organisoida pelitapahtumia. Turnaukset ovat yksi sellaisen sosiaalisen pelaamisen muoto, jota on vaikea jäljitellä (ks. myös Neiburger 2007) siinä laajuudessa, jonka kirjasto ympäristö pystyy tarjoamaan. Peliprojekti, joka opettaisi pelaajille, kuinka pelejä tehdään, antaisi Makensin (2007) mukaan heille todellisen mahdollisuuden kontrolloida pelaamiensa pelien sisältöjä. Yksi tällainen kokeilu tehtiin North Regional/BCC Library of Broward County (Fla.) Libra-

ries:ssa, jossa nuoret saivat itse muokata eli ”modata” valmista peliä ilmaisella pelisuunnitteluohjelmalla. Projekti vaati henkilökunnalta resursseja, sillä yhden henkilökunnan jäsenen oli opetettava käytettävä ohjelma hyvin voidakseen opastaa sen käytössä. Panostus kuitenkin palkitaan, kun projekti kasvaa. Kirjastonhoitajat voivat suunnitella oman opetuspelin ohjelman opiskelua varten, jolloin henkilökohtainen opastus ei ole aina välttämätöntä. Edellä kuvattu Kirjasto 2.0 -konseptin hyödyntäminen peliprojekteissa antaa mahdollisuuksia kehittää pelisuunnittelutyöpajojen kaltaisia tapahtumia, joissa pelaajat pääsevät itse suunnittelemaan pelisisältöjä ja kirjastonhoitajat pääsevät tekemään kirjastolle omia pelejä.

Bolan, Canada ja Cullin (2007) tukevat Makensin ajatuksia pelien ja Kirjasto 2.0 -ideologian suhteen. Heidän mukaansa pelaajat ottavat omakseen mahdollisuuden hyödyntää kirjaston tiloja erilaisissa tapahtumissa ja pelaajat osallistuvat myös itse tapahtumien järjestämiseen. Jotkin kirjastot ovat kokeilleet myös konseptia, jossa pelaajat tuovat omat laitteensa kirjastoon mukanaan, jolloin tapahtuman tärkeimmät elementit ovat sen yhteisöllisyys ja sosiaalisuus. Tätä ajatusta sovelsi myös Adams (2009) LAN-pelitapahtuman avulla.

Myös Casey ja Savastinuk (2007, 34) kirjoittavat siitä, kuinka Kirjasto 2.0 -käsitettä hyödyntäen voidaan suunnitella kirjastoon pelitapahtumia, joilla on lisäarvoa verrattuna kotona tapahtuvaan pelaamiseen. Kirjastojen tulisi etsiä rohkeasti uusia mahdollisuuksia kehittämässään toimintaansa Kirjasto 2.0:n pohjalta, eikä niiden tulisi olla sulkeutuneita vanhoihin normeihin. Heidän Kirjasto 2.0 -määritelmässään kuitenkin mainitaan, että ei pidä unohtaa perinteisiä kirjastopalveluita vaan pyrkiä saavuttamaan sopiva tasapaino uuden ja vanhan välillä. Pelit eivät ole ainoa keino saada lapsia ja nuoria kirjastoon, vaan heille voi tarjota myös perinteisempiä harrastuksia kuten piirtämistä ja kirjoittamista. Myös lautapelit kannattaa huomioida pelitarjonnassa eikä keskittyä ainoastaan digitaalisiin peleihin. (Casey ja Savastinuk 2007, 8.) Tässä luvussa mainitut lähteet, Adamsia (2009) lukuun ottamatta, eivät ota kantaa pelaajien ikään, mutta pääsääntöisesti puhutaan lapsista ja nuorista. Pelaajabarometrin (Mäyrä & Ermi 2014) mukaan pelaajien keski-ikä on yli 30 vuotta, joten vanhempia pelaajia ei saisi sivuuttaa pelitapahtumia suunniteltaessa, vaan tapahtumista voisi, Kirjasto 2.0 -konseptia hyödyntäen, tehdä houkuttelevia myös heille.

2.4.3 Web 2.0 -teknologiat ja pelaaminen kirjastoissa

Web 2.0 -teknologioiden avulla on mahdollista tuoda käyttäjät mukaan kirjaston toimintaan uudella tavalla, esimerkiksi metadatan tuottajina. Ajatuksena on osallistaa käyttäjistä tuottajiksi. Web 2.0 -teknologiat ovat jo yleisesti käytössä kirjastoissa, ja ihmisillä on mahdollisuus tuottaa itse sisältöä verkkokirjastoon ja osallistua keskusteluun kirjastoamattilaisten kanssa. Kirjaston käyttäjillä on mahdollisuus arvioida ja kirjoittaa arvosteluja kaikesta kirjaston aineistosta, eli pelaajat voivat kirjoittaa peliarvioita ja arvostella pelejä verkkokirjastossa. (Tuominen 2006.) Erilaiset peliaihteiset keskustelut ovat myös periaatteessa mahdollisia esimerkiksi kirjaston Facebook-sivuilla. Kirjaston blogin avulla pelaajilla on mahdollisuus tuottaa lisäarvoa pelitapahtumista osallistumalla itse sisällön tuottamiseen. Heillä on mahdollisuus sanoa mielipiteensä ja jakaa kokemuksia. Blogi mahdollistaa myös vuoropuhelun kirjaston henkilökunnan ja pelaajien välillä. (Neiburger 2007, 112.) Näiden ominaisuuksiensa kautta Web 2.0 on osa uniikin pelikokemuksen luomista kirjaston tiloihin.

Virtuaalimaailmat, kuten Second Life, ovat yksi Kirjasto 2.0 -ideologian keino, jolla kirjastot voivat markkinoida ja tuoda palveluitaan esille. Pelit ja erityisesti pelikasvatus sekä pelien opetuksellinen puoli sopivat hyvin virtuaalimaailmassa toteutettaviksi. (Ward 2007, 110–113.) The Second Life Library 2.0 -virtuaalimaailmakokeilu aloitettiin vuonna 2006, ja siinä oli mukana kirjastonhoitajia ympäri maailmaa. Kirjastot pystyivät näin palvelemaan asiakkaita virtuaalisessa maailmassa, mikä on juuri sellaista, mitä Kirjasto 2.0 voi parhaimmillaan olla. Second Lifeen luotiin oikea kirjastorakennus oikeilla palvelutiskeillä, jotka olivat käyttäjille reaali maailmasta tuttuja. Palvelutiskeiltä oli mahdollista tavoittaa oikea kirjastonhoitaja reaaliajassa pikaviestipalvelun avulla. Sinne luotiin myös luokkia, joissa annettiin informaatiolukutaidon opetusta. (Hedreen ym. 2008.) Kirjastot Second Lifessä järjestävät tapahtumia aivan samoin kuin fyysiset kirjastot tekevät.² Opetuksen ja koulutuksen lisäksi Second Lifessä tapahtumia voi olla kirjapiireistä erilaisiin näyttelyihin. (Bell, Peters & Pope 2007, 125–126.)

² Kirjaston tapahtumista ja niiden järjestämisestä on kerrottu enemmän luvussa 2.3.

Second Life itsessään ei ole peli siinä mielessä, että siinä ei ole virallisia tavoitteita eikä siinä voi voittaa mitään, mutta se on kuitenkin pelinomainen ympäristö ja siihen voi suhtautua kuin peliin. (Hedreen ym. 2008.) Samalla pelaajalla on mahdollisuus saavuttaa omat reaaliaikailmaan sijoittuvat tavoitteensa esimerkiksi tietopalvelukysymykseen saadun vastauksen muodossa. Second Lifessä on edelleen useita kirjastoja (Wikipedia 2014d).

2.5 Suomen yleisten kirjastojen peliaihteiset projektit

Suomen yleisissä kirjastoissa kehitystoiminta tapahtuu pitkälti erilaisten hankkeiden eli projektien muodossa. Projektit ovat hyvä tapa tehdä kehittämistyötä, sillä ne voidaan mitoittaa sopivan kokoisiksi ja rahoitustarve kohdistaa tarkasti. Lisäksi onnistuneet projektit ovat hyödynnettävissä soveltuvien osien myös muissa kirjastoissa muilla paikkakunnilla. Suomen yleisissä kirjastoissa on tehty useita erilaisia peleihin ja pelaamiseen liittyviä projekteja. (Kirjastot.fi 2015b.)

Peliprojektien tavoitteita ovat esimerkiksi pelitietouden lisääminen, ennakkoluulojen poistaminen, yhteisöllisyys, sosiaalisten yhteisöjen luominen, vanhempien ja lasten yhteisen peliharrastuksen tukeminen, ei-käyttäjien houkuttelu kirjastoon, mediakasvatus ja pelilukutaidon opetus, henkilökunnan ammatillinen kehittäminen sekä pelitapahtumien tukeminen. Opetus voi tapahtua pelaamalla tai leikin avulla. Tavoitteena on pelillinen sekä leikillinen oppiminen. (Kirjastot.fi 2015b.)

Monet hankkeet ovat kohdistuneet konkreettisesti laitehankintoihin sekä tilojen parantamiseen pelaamiseen paremmin sopiviksi. Niiden avulla saadaan perusasiat kuntoon ja esimerkiksi pelitapahtumien järjestäminen digitaalisten pelien osalta mahdollistuu. (Kirjastot.fi 2015b.) Tiukentuneen kuntatalouden vuoksi laitteisiin ja tiloihin myönnetty hankerahoitus on kuitenkin tiukennettu vuonna 2015 (Kirjastot.fi 2015a).

Peliaiheiset hankkeet ovat sisällöltään hyvin monipuolisia ja ottavat huomioon useita kohderyhmiä. Yhdeksi merkittäväksi asiaksi nousee yhteistyö erilaisten sidosryhmien kanssa. Eräässä hankkeessa on tarkoitus muodostaa pelaaville nuorille sosiaalinen yhteisö verkostoitumalla nuorisotyötä tekevien organisaatioiden kanssa. Tavoitteena on ehkäistä nuorten syrjäytymistä ja yhteisön avulla tuottaa vertaisoppimista. Yhteisö voi osallistua

pelitapahtuman järjestämiseen, joka voisi toimia myös uravalmennuksena nuorille. Peli-kehitysprosessiin osallistumisessa on ajatuksena myös useiden eri tahojen yhteistoiminta. Mukana ovat pelialan ammattilaiset, koululaiset sekä kirjaston henkilökunta. (Kirjastot.fi 2015b.)

Edellä mainittujen teemojen lisäksi peliaiheiset hankkeet käsittelevät pelipajatyypillisesti peleihin ja pelaamiseen tutustumista ja pelitietouden jakamista keskustelemalla sekä kokeilemalla. Pelipajat voivat käsitellä myös ohjelmoinnin opetusta sekä erilaisten media-taitojen kehittämistä. Pelitietoutta jaetaan myös pelivinkkauksen muodossa. Kirjastojen järjestämien koulutusten pelillistämällä pyritään tekemään koulutuksesta mielekkäämpää ja sitä kautta saavuttamaan syvempi ymmärrys koulutuksen aiheesta. Pelihanke voi myös olla jotain pienimuotoisempaa, kuten pelaamista ja leikkimistä yhdessä ulkona (Kirjastot.fi 2015b.)

Toiseksi keskeiseksi asiaksi nousee eri ikäryhmien yhteen saattaminen pelaamisen avulla. Lasten ja aikuisten yhdessä pelaaminen ja aikuisille suotu mahdollisuus kokeilla kaiken tyyppisiä pelejä auttaa hälventämään ennakkoluuloja ja madaltaa aikuisten kynnystä osallistua lastensa harrastukseen. Eräs hanke saattaa yläkouluikäiset ja seniorit yhteen roolipelin muodossa. Tavoitteena hankkeessa on ennakkoluulojen hälventäminen sekä monilukutaidon kehittäminen. (Kirjastot.fi 2015b.)

2.6 Kirjasto tilana

Kirjastolaitos on altis muutoksille yhteiskunnan muuttuessa, ja sama pätee myös kirjastoon tilana. Perinteisesti kirjastot ovat olleet kirjoista muodostuvia aineistokokoelmia, eikä tiloilla ole ollut mitään erityisiä vaatimuksia. Kirjastotiloihin alettiin kiinnittää enemmän huomiota, muutenkin kuin arkkitehtuurisesti, silloin kun tarvittiin tilaa lukusaleille. Kirjastojen muutossykli on hitaita, joten toiminnallista tilaa ei välttämättä ole ollut saatavilla heti kun sitä olisi tarvittu. Yhteiskunnan muutoksesta sekä toiminnallisuuden vaatimuksista johtuva muutostarve ilmenee noin 20 vuodessa. Kirjastot pystyvät reagoimaan tähän tarpeeseen yleensä aikaisintaan noin 30 vuodessa, mutta aika voi olla huomattavasti pidempikin. (Aaltonen 2009, 468–469, 488, 591–593.)

Yhteisten oleskelutilojen tarve on korostunut kirjastoissa 1980-luvun alusta, kun kirjastot ovat halunneet tuoda esiin yhteisöllisyyttä ja profiloitua kansalaisten yhteiseksi olohuoneeksi. Viihtyisyys, toiminnallisuus ja väljyys ovat olleet kirjastojen tilojen tavoitteina, joiden kautta kirjaston käyttäjille on mahdollistunut aktiivisempi rooli ja heidän toimintamahdollisuutensa ovat monipuolistuneet. (Aaltonen 2009, 606.) Aaltosen (2009, 593) mukaan kirjastojen tilasuunnittelun tavoitteena on nykyisin yleensä joustavuus, joka tarkoittaa tilojen käyttötarkoituksen helppoa muunneltavuutta kulloistenkin tarpeiden mukaan. Myös Koolhaas (2009, 12–13) toteaa, että uudet kirjastorakennukset eivät ole pelkästään kirjojen varastointia varten, eikä niiden tiloja tarvitse välttämättä identifioida johonkin tiettyyn tarkoitukseen, vaan oleellista on tilojen joustava käyttö.

Koolhaasin (2009, 13) mukaanärkevin vaihtoehto olisi jakaa kirjaston tilat erilaisia tehtäviä varten, ja nämä erilliset tilat olisi varustettu tarkoituksellisesti niihin suunniteltuja toimintoja ajatellen. Silloin esimerkiksi pelitilassa olisi aina tarvittava varustelu, mutta sitä voisi hyödyntää myös muihin tarkoituksiin. Jussila (2009) mainitsee myös, että kirjasto voi olla äänekäs ja toiminnallinen tila, mutta hiljaisen tilan tarvetta ei saa unohtaa. Kirjastojen tiloja voi ajatella myös laajemmin, esimerkiksi katukoriksen pelaaminen piha-alueella laajentaa kirjaston tilojen merkitystä. Pelihuoneessa saa olla äänekästä, ja vastavasti lukusalissa pitää olla hiljaista. Myös Adams (2009) mainitsee, että kirjaston muut asiakkaat saattavat häiriintyä pelaamisesta jos kirjastossa ei ole tarpeeksi siihen soveltuvaa tilaa.

Adams (2009) ajattelee kirjastoa kolmantena tilana, joka on kodin ja työpaikan ulkopuolinen sosiaalinen tila. Tällainen sosiaalinen tila voi palvella myös tiedonhakua ja oppimista. Hänen mukaansa kirjastot tukevat yleensä myös tilojen muodossa ihmisten sosiaalisia sekä vapaa-ajan tarpeita. Tilat voivat olla yhteisöjen tapaamispaikkoja, oppimistiloja tai erilaisia vapaa-ajan lukemista tai digitaalisen median kulutusta palvelevia tiloja.

Ibach Nissen (2009, 89) kirjoittaa kuinka kirjaston lasten ja nuorten osaston jakaminen Aalborgin yleisessä kirjastossa erillisiin toimintoihin sekä tilojen viihtyvyyden maksimoiminen lisäsivät kirjaston käyttöä ja kirjastossa myös viihdytään pidempään. Erilaisille peleille ja leikeille on omat paikkansa. Kun tilat on jaettu oikein, huomioiden lasten ja

nuorten ikä sekä erilaiset tarpeet, kirjastoon tulevat leikkimään ja pelaamaan kaiken ikäiset lapset ja nuoret vanhempiensa ja isovanhempiensa kanssa. Aikuisten pelaamiseen erilaisilla tilaratkaisuilla Ibach Nissen (2009) ei ota kantaa, mutta samaa tilajaottelua voitaneen käyttää suunniteltaessa ja luodessa pelitiloja myös aikuisille.

Kirjaston tilat ovat tärkeässä asemassa ihmisten viihtyvyyden sekä kirjaston käyttötapojen kannalta, kuten Ibach Nissen (2009, 89–90) huomauttaa. Erilaisilla tilaratkaisuilla ja materiaaleilla on suuri vaikutus ihmisten viihtyvyyteen. Aalborgin kirjastossa aktiviteetit, kuten erilaiset pelit tuotiin näkyvästi esille ja vastaavasti kirjojen määrää vähennettiin, jotta pelit, laitteet sekä oleskelu saivat enemmän tilaa. Kirjaston käyttäjien mukaan tämä teki kirjastosta houkuttelevamman paikan olla. Kirjastonhoitajien työnkuva muuttui myös enemmän uutta mediaa, pelit ja pelaaminen mukaan luettuna, esiin tuovaksi.

Kirjastot ovat alati muuttuvia paikkoja niin palveluiden kuin tilojenkin suhteen. Varsinkin yhteiskunnan teknologisoitumisen myötä kirjastojen on ollut pakko sopeutua uusiin toimintamalleihin. Kirjastoilla on tietoyhteiskuntaan liittyviä tehtäviä, kuten tiedonvälitys, elinikäisen oppimisen tukeminen sekä tietoverkkojen hyödyntäminen. Kirjastoilla on tarve reagoida yhteiskunnan muutoksiin tai vaihtoehtoisesti jämähtää vanhoihin toimintamalleihin, keskittymällä esimerkiksi vain kirjojen lainaamiseen, jolloin kirjastojen merkitys tietoyhteiskunnassa vähenee. Mikäli kirjastot muuttuvat teknologisoitumisen myötä enemmän informaation keitaiksi niiden on muututtava myös tilana. (Anttiroiko & Savolainen 2008.) Anttiroiko ja Savolainen (2008) määrittelevät, että moderni ”kirjasto voi parhaimmillaan toimia tiedon ja vuorovaikutuksen demokraattisena solmukohtana ja paikallistason julkisena areenana.”

Myös Verho (2000) käsittelee kirjastoa demokraattisena tilana. Demokraattisuus muodostuu kirjastojen maksuttomuudesta sekä julkisesta tilasta. Kaikilla on pääsy kirjastoon ja se on paikka, jossa myös yhteiskunnan heikoimmat voivat kuulua yhteisöön. Paikkana kirjasto on turvallinen, ja tarjoaa mahdollisuuden sosiaaliseen toimintaan.

Tietoyhteiskunnassa kirjastojen merkitys kasvaa, kun tietoa tarvitaan, tulee kirjastoista yhteiskunnan keskuksia. Tietopalvelut siirtyvät enenemässä määrin verkkoon ja erilaiset virtuaaliset tilat lisääntyvät. Se ei kuitenkaan poista kirjastojen merkitystä yhteisöllisinä

tiloina, vaan vaikutus on päinvastainen: kirjastojen merkitys kohtaamispaikkoina kasvaa. (Verho 2000.)

Thorhaugen (2009, 95) mukaan lasten tulisi leikkiä ja pelata kirjastossa ja kirjaston tulisi tukea oppimista. Nämä asiat liittyvät erityisesti kirjaston tiloihin. Kirjaston tilojen tulisi olla inspiroivia ja yllättäviä. Pelaaminen ja leikkiminen ovat tilojen kannalta haasteellista. Usein elektroniset pelit vaativat ohjeistus ja opastusta, joka puolestaan vaatii panostusta myös henkilökunnalta. Kirjastoilla ei välttämättä ole resursseja tuottaa palveluita pelaamisen ja leikkimisen suhteen, koska niiden haasteet ovat liian suuria, mutta jollei niihin suunnata resursseja voidaan menettää yksi kirjaston sektori kokonaan. Parannusta voidaan tehdä luomalla kirjastosta inspiroiva tila lapsille leikkiä, pelata ja oppia. Tilojen suhteen samat periaatteet pätevät myös aikuisiin kirjaston käyttäjiin. Kun tila on inspiroiva ja haasteellinen, houkuttelee se silloin viettämään aikaa kirjastossa ja hyödyntämään kirjaston palveluita. Tilojen hyödyntämiseen luetaan myös kirjastoissa järjestettävät tilaisuuudet ja tapahtumat. Erilaisten tapahtumien ja aktiviteettien kautta ihmiset osallistuvat, oppivat, luovat ja saavat sosiaalisia kontakteja. Tärkeää on kuitenkin varmistaa, että kirjastossa on myös riittävästi hiljaista tilaa käytössä. (Thorhaugen 2009, 96–97.)

Kirjaston tilat ovat suorassa suhteessa kirjaston tarjoamiin palveluihin. Tilojen tulee soveltua niihin ja muokkautua niiden mukaan. Juntumaan (2002, 36) mukaan fyysisiin tiloihin sidotut palvelut korostavat kirjaston funktiota niin sanottuna kansalaisten olohuoneena. Nämä tilat eivät kuitenkaan ole yksipuolisia, vaan voivat soveltua moniin eri käyttötarkoituksiin, säilyttämällä silti kirjaston aineistot käyttäjien ulottuvilla. Tilat voi olla tarkoitettu hiljaisiksi tiloiksi, työn tekemiseen, kokousten pitämiseen, harrastamiseen tai oleskeluun. Tilat korostuvat kirjastokäyntiä vaativissa palveluissa, koska ne ovat luonteeltaan sellaisia, että niitä ei voitaisi tuottaa ilman fyysistä tilaa ja ne ovat parhaimmillaan oikealla kirjastokäynnillä.

Kirjojen lainaaminen on tällaisista fyysisiin tiloihin kohdistuvista palveluista perinteisin, mutta e-kirjojen ja elektronisten tietokantojen yleistyessä sen merkitys alkaa vähentyä. Ihmiset haluavat palvelunsa suoraan kotiinsa tai sinne missä he liikkuvat. Elektronisten aineistojen kannalta verkkopalvelut ovat jo yleisiä, mutta myös muita palveluita olisi

mahdollista tuottaa ihmisille kotiin tai jonnekin kirjaston tilojen ulkopuolelle. Tällä hetkellä kirjastojen kotipalvelu tuottaa tällaisia palveluita. Tulevaisuudessa kirjastojen palvelut saattavat kehittyä myös etäpalveluiden suuntaan. Toisaalta ihmisillä voi olla mahdollisuus osallistua kirjaston toimintaan myös etäkäyttöisesti. (Juntumaa 2002, 36.) Tällöin kirjastojen tilojen merkitys saattaa oleellisesti muuttua.

2.7 Pelilukutaito

Lyhyesti määriteltynä pelilukutaito on kykyä sijoittaa pelit osaksi laajempaa kulttuurista kontekstia sekä erilaisia tietoja ja taitoja pelien tulkintaan ja käyttöön liittyen. Pelilukutaito pitää sisällään monia elementtejä ja yksi keskeisessä asemassa oleva elementti on pelaajien ja peliyhteisöjen sosiaalinen vuorovaikutus. Peliyhteisöt ovat luonteeltaan interaktiivisia ja niiden sosiaalinen vuorovaikutus ulottuu pelimaailman ulkopuolelle (Squire 2008, 644). Pelaaja on aktiivinen toimija, joka osallistuu pelitapahtumiin ja on mukana luomassa omaa ja muiden pelaajien pelikokemusta. Koska pelit vaativat pelaajalta aktiivista toimijuutta ja osallistumista, joka erottaa ne muusta mediasta, vaatii pelilukutaidon hallitseminen myös pelillisyyteen liittyvien tekijöiden huomioimista. Pelilukutaitoon kuuluvat oleellisesti myös funktionaalisten elementtien hallitseminen, kuten laitteiden ja ohjelmistojen tekninen hallinta, peliohjaimen käsittely ja valikoissa liikkuminen. Pelit pitää pystyä kytkemään pelikulttuurisesti oikeaan kontekstiin. Tärkeää on myös osata kyseenalaistaa pelikulttuurin sisäisiä konventioita ja keskusteluja. (Mustikkamäki 2010, 99–107.)

Pelilukutaito on myös taitoa kontrolloida pelaamisen negatiivisiksi koettuja vaikutuksia, kuten tietoutta pelien väkivaltaisuudesta ja pelien vaikutuksesta aggressiiviseen käyttäytymiseen. Muita pelaamiseen liittyviä mahdollisesti negatiivisiksi koettuja asioita ovat peliaikojen sääntely ja oman peliajan hallinta, autonomian säilyttäminen peli- ja reaali maailman välillä verkkopelaamisen yhteisöissä sekä pelien inertian, eli koukuttavuuden hallinta, joka liittyy peleissä menestymiseen sekä kehittymiseen. Pelit ovat osa kulttuuria, joten niitä on voitava tarkastella kriittisesti osana yhteiskuntaa. Peleistä voi oppia paljon, kun pelaaja hahmottaa oman toimintansa ja pelin maailman suhteessa ympäröivään maailmaan ja muihin medioihin. (Mustikkamäki 2010, 102–106.)

Pelilukutaidon kannalta on oleellista, että pelaaja osaa hahmottaa pelien kokonaisrakenteen, ymmärtää pelisuunnittelun näkökulmat, hallitsee pelin eri ulottuvuudet ja osaa sijoittaa pelin kulttuurillisesti oikeaan paikkaan. Juuri pelin kulttuurillisten ja lajityypillisten konventioiden käsittäminen auttaa ymmärtämään edellä kuvattujen elementtien yhteisestä vuorovaikutuksesta syntyvää pelikokemusta. (Mustikkamäki 2010, 106; ks. Zagal 34–37.)

Zagal (2008, 34–35) mieltää pelit ja pelikulttuurin tiukasti osaksi muuta ympäröivää kulttuuria. Peleissä on usein viitteitä muihin medioihin kuten kirjallisuuteen, sarjakuviin, elokuvaan ja televisioon. Siksi pelejä ei voida tarkastella ilman niiden suhdetta muihin medioihin ja kulttuureihin sekä alakulttuureihin. Genretietous on hyvin oleellista pelilukutaidon osalta. Se vaikuttaa suuresti siihen miten pelaaja pystyy sijoittamaan tietyn tyyppiset pelit osaksi pelikulttuuria sekä ymmärtää pelit suhteessa niihin vaikuttaviin muihin kulttuureihin. Kulttuuriset viitteet voivat olla myös peliin oheisesti liittyviä elementtejä, kuten pelissä käytetty musiikki, tapahtumapaikat, hahmojen nimet, käytetty kieli tai puhe-tapa.

Zagalin (2008, 36) mukaan pelaajan tulee myös ymmärtää pelien suhteet muihin peleihin, myös ei-digitaalisiin peleihin, kuten lauta-, kortti- ja roolipeleihin sekä urheiluun, peligenrestä riippumatta. Kun pelaaja hahmottaa eri pelien ja peligenrejen väliset konventiot, ymmärtää hän silloin paremmin pelien sisäistä maailmaa, eli tarinaa mitä pelit kertovat, sekä ymmärtää myös miten peli toimii ja millaisia pelimekaniikkoja siihen sisältyy. Adamsin (2009) mukaan pelit ja pelaaminen kirjastoissa tukevat eri lukutaitojen kehittymistä, pelilukutaito mukaan lukien.

Edellä kuvailtu pelilukutaito voidaan lukea osaksi medialukutaitoja. Lasten ja opiskelijoiden medialukutaitojen kehittäminen on osa kirjastojen tavoitteita (Opetusministeriö, 2009), joten pelilukutaidon opetus olisi perusteltua liittää osaksi tätä tehtävää. Pelilukutaidon opetusta kirjastoissa voidaan perustella myös kulttuuriselta näkökulmalta, sillä pelit ovat osa kulttuuria, kuten muutkin kirjastoissa saatavilla oleva materiaali. Näiden lisäksi perusteena voidaan käyttää pelaamisen positiivisia vaikutuksia, joista esimerkiksi Squire (2008, 658) kirjoittaa, että pelaajilla on kasvanut halu ottaa riskejä, parempi epä-

onnistumisten sietokyky, suurempi halukkuus sosiaalisiin kytköksiin, valmius haasteisiin, kyky itsenäiseen ongelmanratkaisuun sekä halu osallistua mielekkääseen työhön vertailtuna ei-palaajiin (ks. Beck & Wade, 2004).

3 TUTKIMUSMENETELMÄT JA TEOREETTINEN VII- TEKEHYS

Tässä luvussa käsittelen tutkimusmenetelmien valintaa ja esittelen tutkimuksen teoreettisen viitekehyksen. Käsittelen aineistonkeruumenetelmiä, aineiston analyysimenetelmiä, tutkimuksen eettisyyttä ja luotettavuutta, perustelen tutkimuksen menetelmävalinnat ja esittelen tutkimuskysymykset sekä lopuksi kerron tutkimuksen toteutuksesta.

3.1 Aineiston kerääminen

Tutkimuksen aineisto on kerätty kirjastoammattilaisten haastatteluista. Analyysissa on lisäksi hyödynnetty eri kirjastojen verkkosivuja niiden pelejä ja pelaamista käsittelevien osioiden osalta sekä Helsingin kaupunginkirjaston Pelin paikka -hankkeen loppuraporttia (Marjomaa & Oikkonen 2014). Haastateltavien valinnasta sekä tutkimuksessa mukana olevista kirjastoista on kerrottu tarkemmin luvussa neljä.

Haastattelut toteutettiin sekä kasvotusten haastattelemalla että puhelinhaastatteluina. Molemmissa oli omat hyvät puolensa sekä haasteensa, joista kerron alempana tässä luvussa, kun esittelen menetelminä puolistrukturoidun ja teemahaastattelun sekä puhelinhaastattelun. Käsittelen myös tutkimusjoukon otantaa.

3.1.1 Puolistrukturoitu ja teemahaastattelu

Haastattelu on yleinen tapa kerätä aineistoa kvalitatiivista tutkimusta varten. Haastattelu on vuorovaikutusta, joten siihen pätevät samat periaatteet kuin muuhunkin sosiaaliseen toimintaan. Poikkeuksena normaaliin keskusteluun on, että haastatteliija kontrolloi tilannetta ja on keskustelun alullepanija. Vaikka haastattelu on etukäteen suunniteltu, ei ole varmuutta, että haastattelu etenisi suunnitelman mukaan. Siksi haastattelijan on syytä varautua ennalta esimerkiksi siihen, että hän voi välillä joutua motivoimaan haastateltavaa. (Eskola & Suoranta 2008, 85.)

Eskola ja Suoranta (2008, 86) jakavat haastattelut neljään tyyppiin: strukturoituun, puolistrukturoituun, teemahaastatteluun sekä avoimeen haastatteluun. Strukturoitu haastattelu on ennalta tiukasti määritelty ja kaikille haastateltaville sama. Menetelmä sisältää valmiita vastausvaihtoehtoja. Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset ovat kaikille haastateltaville samat, mutta valmiita vastausvaihtoehtoja ei ole. Teemahaastattelussa läpikäytävät teemat on määritelty ennalta, mutta haastattelu ei noudata tiukkaa kaavaa tai sisällä tarkkaan muotoiltuja kysymyksiä. Avoin haastattelu on vapaamuotoisin haastattelutyyppi, jossa keskustelunomaisesti käydään läpi tiettyjä aiheita, mutta esimerkiksi kaikkia alueita ei tarvitse käydä läpi kaikkien haastateltavien kanssa. Metsämuuronen (2006) puolestaan mieltää puolistrukturoidun haastattelun teemahaastatteluksi, jossa haastattelu kohdistuu ennalta valittaviin teemoihin, mutta kysymysten muotoa tai järjestystä ei ole määritelty tarkasti.

Eskolan ja Vastamäen (2010, 35) mukaan teemahaastattelun teemojen miettimiseen on kolme lähestymistapaa: luova ideointi, kirjallisuudesta ammentaminen sekä teoriajohteen lähestyminen. Vain yhtä lähestymistapaa käyttäen teemoittelusta voi tulla vaillinaisen, joten on hyvä käyttää kaikkia mainittuja keinoja. Tutkimusongelma, johon haastattelulla haetaan vastausta, on olennainen asia kun mietitään teemoja, sillä se sitoo kokonaisuuden yhteen ja sen kautta erilaisten kysymysten esittäminen on oikeutettua.

Eskola ja Vastamäki (2010, 38) jakavat myös haastattelurungon teemat kolmeen eri tasoon, joista ylimmällä tasolla ovat laajat teemat joista on tarkoitus keskustella, toisella tasolla tarkentavat apukysymykset joilla voidaan helpottaa vastaamista sekä alimmalla tasolla yksityiskohtaiset ns. pikkukysymykset jotka otetaan käyttöön jos vastausta ei ole saatu aiempien tasojen kysymyksillä. Vastauksia ei kuitenkaan kannata tivata haastateltavilta jos niitä ei tarkentavienkaan kysymysten jälkeen tule, vaan kannattaa siirtyä seuraavaan teemaan.

Haastattelututkimuksen etuna voidaan pitää sitä, että haastateltaviksi on mahdollista valita henkilöt joilla on kokemusta tutkittavasta ilmiöstä tai tietoa aiheesta. Etuna on myös haastattelumetodin joustavuus: kysymyksen voi tarvittaessa toistaa ja niitä on mahdollisuus selventää. Lisäksi haastateltavan kanssa voi käydä luonnollista keskustelua ja haas-

tattelutilanteessa haastattelijalla on mahdollisuus oikaista väärinkäsityksiä, jota ei esimerkiksi lomakekyselyssä voi tehdä. Kysymysten esittämisjärjestys on vapaavalintainen, joten tutkija voi esittää kysymyksiä haluamastaan aiheesta enemmän kuin on etukäteen suunnitellut tai hän voi poiketa haastattelurungosta kokonaan jos keskustelussa ilmenee jotakin uutta tutkijaa kiinnostavaa. Haastateltaville on hyvä tiedottaa haastattelun aiheesta etukäteen, jotta he voivat valmistautua ja tutkija saa sen myötä kerättyä mahdollisimman paljon hyödyllistä tietoa haastattelusta. (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 73–74.)

3.1.2 Puhelinhaastattelu

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa suositaan yleensä kasvokkain tehtäviä haastatteluja niiden vuorovaikutteisuuden vuoksi, mutta puhelinhaastatteluilla voi saada kerättyä yhtä laadukasta aineistoa kustannustehokkaammin. Puhelinhaastatteluissa ihmisten ei-verbaaliset reaktiot, kuten kasvojen ilmeet ja käsieleet jäävät havaitsematta ja haastattelijan on myös vaikea havaita kuinka kiinnostunut tai sitoutunut haastateltava haastatteluun on. Verbaalisista vihjeistä, kuten äänenpainoista, epäröinnistä sekä nopeista vastauksista haastattelijan on kuitenkin mahdollista tehdä päätelmiä ja lisätä ne muistiinpanoihinsa aineiston analyysia varten. Haastattelijan on myös mahdollista tehdä muistiinpanoja häiritsemättä haastateltavaa ja palata niiden avulla myöhemmin tiettyyn aiheeseen tai epäselväksi jääneeseen asiaan. (Sturges & Hanrahan 2004; Vogl 2013.) Puhelinhaastatteluihin on kuitenkin valmistauduttava yhtä huolellisesti kuin kasvokkain tehtäviin haastatteluihin.

Sturgesin ja Hanrahanin (2004) tutkimuksessa havaittiin, että puhelinhaastattelulla ja kasvokkain tehdyillä haastattelulla saatiin kerättyä yhtä laadukasta aineistoa. Menetelmien erot riippuvat heidän mukaansa siitä millaisia aiheita käsitellään, kuinka tarkkaan analyysiin myöhemmin pyritään sekä keitä haastateltaviksi tavoitellaan. Puhelinhaastattelun avulla on mahdollista tavoittaa laajempi haastateltavien joukko, mukaan lukien sellaisia joita ei olisi mahdollista haastatella kasvokkain, maantieteellisten etäisyyksien, taloudellisten tai muiden esteiden vuoksi. Puhelinhaastattelu saattaa siis olla houkutteleva aineistonkeruumenetelmä laajemman haastateltavien joukon sekä kustannustehokkuuden vuoksi. (Vogl 2013.)

Puhelinhaastatteluissa voidaan saada kerättyä helpommin aineistoa haastateltavalle vaikeista aiheista. Puhelinhaastattelu on anonyymimpi kuin kasvokkain tehtävä haastattelu, joten joidenkin haastateltavien saattaa olla helpompaa puhua puhelimessa. (Opdenakker 2006; Vogl 2013.)

Kasvokkain tehtävissä haastatteluissa haastattelijan on helpompaa motivoida haastateltavaa ja jatkaa keskustelua haluamastaan aiheesta, kuin puhelinhaastatteluissa. Puhelinhaastatteluissa vastaukset avoimiin kysymyksiin saattavat olla pinnallisempia ja lyhempiä kuin kasvokkain tehtävissä haastatteluissa. Puhelinhaastattelut tapaavat olla myös konkreettisempia kuin kasvokkain tehtävät haastattelut, koska ne lyhempien vastauksien lisäksi sisältävät vähemmän taukoja. Puhelinhaastattelujen kestoon vaikuttaa osaltaan myös haastattelijan vaikeus motivoida haastateltavia laajentamaan lyhyitä vastauksia. (Vogl 2013.)

3.1.3 Tutkimusjoukon otanta

Laadullisessa tutkimuksessa tärkeintä ei ole tapausten määrä vaan laatu. Usein keskitytään varsin pieneen otantaan harkinnanvaraisia tapauksia ja analysoidaan niitä mahdollisimman tarkasti. Usein puhutaan myös otannan sijaan näytteestä, sillä tutkimusjoukkoa ei useinkaan valita täysin sattumanvaraisesti. Tutkittavat tapaukset kannattaakin kohdistaa niihin jotka täyttävät tutkimuksen kannalta oleelliset kriteerit ja siten tarjoavat parhaan mahdollisen edustuksen tutkittavasta aiheesta. (Eskola & Suoranta 2008, 18.)

Laadullisessa tutkimuksessa pyritään usein kuvaamaan tai tulkitsemaan tutkittavaa ilmiötä eikä niinkään tekemään yleistyksiä, joten on perusteltua, että tutkimuksen informanteilla on kokemusta tutkittavasta aihepiiristä ja he tietävät siitä mahdollisimman paljon (Tuomi & Sarajärvi 2009, 85). Tämän tutkimuksen kannalta oli perusteltua kohdistaa haastattelut kirjastojen peliasioista vastaaville henkilöille.

3.2 Aineiston analyysi

Laadullisessa tutkimuksessa kerätyn aineiston analyysi on kaikkein haastavin vaihe. Aineisto saattaa olla hyvinkin hajanaista, josta pyritään luomaan selkeää ja tuottaa samalla uutta tietoa tutkittavasta asiasta. Koska analyysi on aina kirjallinen tuotos, mahdollistaa

se erilaiset tulkinnat tuotetusta tekstistä. Se kannattaa pitää mielessä laadullista aineistoa analysoitaessa. Kieli onkin keskeisessä osassa laadullista aineistoa analysoitaessa. Kieli antaa tekstille merkityksen, mutta sen tulkinta vaihtelee lukijan omien näkökulmien mukaan. Tutkijan tulkintaan vaikuttaa suuresti konteksti, missä kohtaa keskustelua jokin asia on sanottu, samoin kuin puheen painotukset sekä puheeseen kuuluva sanaton viestintä. (Eskola & Suoranta 2008, 137, 141–144.)

Yleensä laadullisen aineiston kerääminen ja analysointi tapahtuvat osittain samaan aikaan, eikä selvää eroa niiden välillä ole (Metsämuuronen 2006, 122). Tämän tutkielman haastatteluiden suhteen on toimittu edellä mainitulla tavalla, jolloin ensimmäisen haastattelun jälkeen oli mahdollista tehdä muutoksia haastattelurunkoon, saatujen vastausten perusteella. Tässä luvussa käsittelen laadullisen aineiston lähestymistä, koodaamista sekä analyysimenetelmiä.

3.2.1 Aineiston lähestyminen

Eskolan ja Suorannan mukaan (2008, 145–146) laadullisen aineiston analyysiin on olemassa kaksi periaatteellista lähestymistapaa. Aineistolähtöinen tulkinta, ns. *Grounded Theory* -malli, missä tulkinnat rakennetaan aineistosta käsin, sekä aineiston käyttö tutkijan teoreettisen ajattelun lähtökohtana ja apuvälineenä, josta muodostetaan tulkintoja. Tulkintojen tekeminen on ongelmallinen vaihe eikä siihen ole olemassa muodollisia ohjeistuksia. Eskola ja Suoranta (2008, 145–146) mainitsevat fenomenologisen tulkinnan käytön heuristisena apuvälineenä yksityistapauksista yleiseen etenevissä tukinnoissa. Siinä voidaan lähteä yksittäisestä havainnosta ja toisiaan seuraavien vaiheiden myötä oivaltaa ilmiöön liittyviä syvempiä merkityksiä.

Haastatteluaineiston analyysissä on kolme tapaa edetä: 1) aineisto voidaan purkaa ja edetä suoraan analyysiin, 2) purkamisen jälkeen aineisto voidaan koodata ja edetä sitten analyysiin tai 3) yhdistää edellä mainitut kaksi vaihetta ja siirtyä sitten analyysiin. Aineiston purkaminen tässä yhteydessä tarkoittaa äänitteiden siirtämistä johonkin tiedontallennusvälineeseen ja paperille. Tarkempi litterointi huomioi haastattelussa olevat tauot ja intonaatiot. Näiden toimien jälkeen aineisto järjestetään. Yleensä analyysissä edetään asteittain siten, että ensimmäinen jäsennys ei ole viimeinen. Teemahaastattelun teemat ovat jo

sinällään hyvä lähtökohta jäsennykseen. Kyse on kuitenkin tulkinnasta, jossa tulee pyrkiä objektiivisuuteen. (Eskola & Suoranta 2008, 150–152.)

Tässä tutkielmassa aineisto on ensin purettu eli litteroitu ja sen jälkeen koodattu, jonka jälkeen on siirrytty analyysivaiheeseen. Litterointi on toteutettu Eskolan ja Suorannan (2008) tarkoittamaa litterointia kevyemmin, jättämällä tauot ja intonaatiot litteroinnista pois. Litterointi on kuitenkin toteutettu sanatarkasti siten, että huomioidaan mahdolliset epäröinnit ja sanomisten lievennykset, sillä ne vaikuttavat sanotun tulkintaan. Turha toisto ja puheessa esiintyvät lisäsanat (öö, tota noin, jne.) on sen sijaan jätetty litteroinnista pois.

3.2.2 Aineiston koodaaminen

Aineiston koodaamista voidaan käyttää apuvälineenä helpottamaan aineiston tulkintaa. Laadullisessa analyysissä koodimerkinnot yleensä kehittyvät analyysin kuluessa, joten voitaisiin puhua myös indeksoinnista. Koodimerkinnot liitetään määrättyihin tekstijaksoihin tutkijan tulkinnan mukaisesti. Merkintöjä käytetään tekstin kuvailun apuvälineinä, esimerkiksi merkitsemään aiheita, joista haastateltavat ovat puhuneet. Tämän jälkeen aineiston käsittely on joustavampaa. Aineistoa voidaan ryhmitellä eri tavoilla ja sieltä voidaan hakea tiettyjä kohtia. (Eskola & Suoranta 2008, 154–157.)

Koodimerkkien muodostaminen on myös aineiston tulkintaa. Prosessi sisältää aina tutkijan omia näkemyksiä aineistosta. On hyvä pitää mielessä tämä subjektiivisuus, jotta aineiston koodaaminen hyödyttäisi analyysia mahdollisimman paljon. Koodimerkinnot tai koodiluettelon pituus eivät ole mitenkään määriteltyjä vaan riippuvat tutkittavasta aineistosta sekä aineistoa käsittelevästä tutkijasta. Aineistosta saattaa löytyä uusia tulkintoja ja näkökulmia prosessin kuluessa ja onkin lähes mahdotonta koodata aineistoa kattavasti. Riittävän koodaustason saavuttaminen on tehokkain, ja tutkimusta parhaiten palveleva pyrkimys. (Eskola & Suoranta 2008, 154–157.)

3.2.3 Laadullisen aineiston analyysimenetelmiä

Usein laadullisessa tutkimuksessa mennään aineisto edellä, eli aineistoa kerätään vaikka tutkimuskysymykset eivät välttämättä ole vielä täysin selkeät. Kun aineisto on kerätty saattaa sen kanssa joutua pohtimaan mitä sille oikeastaan pitäisi tehdä ja mihin aineiston

pitäisi vastata. Vaikka tutkimussuunnitelma olisikin rajannut tutkimuskysymykset tarkkaan, niin aineiston analysointivaiheessa voi huomata aineistosta löytyvän ennalta odottamattomia tuloksia, jotka rikastavat tutkimusta. (Eskola & Suoranta 2008, 162–163.)

Laadullisen aineiston analyysitapoja on olemassa useita ja niitä kehitellään jatkuvasti. Eskola ja Suoranta (2008, 160–162) jakavat analyysimenetelmät seuraavasti:

- Kvantitatiiviset analyysitekniikat
- Teemoittelu
- Tyypittely
- Sisällön erittely
- Diskursiiviset analyysitavat
- Keskustelunanalyysi

Analyysitavat eivät ole selvärajaisia, vaan usein niitä sovelletaan käytännössä ristiin keskenään. Laadulliseen aineiston analysointiin voi soveltaa monia eri analysointitapoja, jolloin ei tarvitse tukeutua vain yhteen tapaan jos sen avulla ei päästä analyysissä eteenpäin. (Eskola & Suoranta 2008, 160–162.)

Eskola ja Vastamäki (2010, 43) pitävät teemahaastattelun vahvuutena aineistosta analyysiin siirtymisen helppoutta. Haastattelut litteroidaan, teemoitellaan (usein haastattelurungon mukaan), käydään haastattelu läpi, muokataan seuraavan haastattelun avulla ja näin jatketaan haastattelu kerrallaan kunnes koko aineisto on käyty läpi. Eskola (2010, 197) kuitenkin huomauttaa, että analyysi ja tulkinta eivät saa jäädä tähän vaiheeseen, vaan on huomioitava kytkennät teorioihin ja aikaisempiin tutkimuksiin.

Teemoittelun avulla aineistosta voi nostaa esiin teemoja, jotka valaisevat tutkimusongelmaa. Näin aineistosta voidaan eritellä keskeiset aiheet ja on mahdollista vertailla eri teemojen esiintymistä. Olennaista on pystyä erottamaan tutkimuskysymysten kannalta keskeiset aiheet. Sitaattien käyttö rikastaa tekstiä ja niitä voidaan käyttää tulkintojen perusteluina, aineistoa kuvaavina esimerkkeinä sekä niiden avulla voidaan pelkistää aineistosta tiivistettyjä kertomuksia. Tästä huolimatta sitaattien pohjalta ei voida tehdä kovin pitkälle menevää analyysiä, eikä niiden avulla välttämättä voida tehdä johtopäätöksiä. Teemoittelu vaatii sekä teorian että empirian vuorovaikutusta, jotka tutkimuksessa limittyvät toisiinsa, jotta se olisi toimiva analyysimenetelmä. (Eskola & Suoranta 2008, 174–175.)

Sisällönanalyysi on mahdollista tehdä aineistolähtöisesti, jolloin analyysi ja luokittelu perustuvat aineistoon. Sisällönanalyysi voidaan tehdä myös teorialähtöisesti, jolloin analyysi ja luokittelu perustuvat valmiiseen teoreettiseen viitekehykseen. Teoriaohjaava sisällönanalyysi puolestaan ei pohjautu suoraan teoriaan vaikka sisältää teoreettisia kytkeitä. Teoria voi siinä toimia apuna analyysin etenemisessä, jolloin aikaisempi tieto voi ohjata tai auttaa analyysia. Teoriaohjaava sisällönanalyysi tekee tutkimuksesta objektiivisemmän kuin pelkästään aineistoon perustuva sisällönanalyysi, kun analyysi voidaan sitoa aiempaan tutkimukseen. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 96, 108–117.) Tässä tutkimuksessa keskitytään aineistolähtöiseen sekä teoriaohjaavaan sisällönanalyysiin.

Tuomi ja Sarajärvi (2009, 95–96, 103–104, 108, 112–113) määrittelevät sisällönanalyysin tekstianalyysiksi, jossa tekstimuodossa olevasta aineistosta pyritään luomaan tiivistetty ja yleismuotoinen kuvaus tutkittavasta ilmiöstä. Sisällönanalyysissa aineisto luokitellaan ja kategorisoidaan. Analyysin tarkoituksena on lisätä kerätyn aineiston informaatioarvoa, tekemällä hajanaisesta aineistosta selkeää ja yhtenäistä. Tämä aineiston hajottaminen osiin ja uudelleen käsitteellistäminen analyysiksi, tähtää siihen, että selkiytyneestä aineistosta pystytään tekemään luotettavia johtopäätöksiä. Sisällönanalyysin avulla saadaan järjestettyä aineisto johtopäätöksiä varten, mutta analyysitavalla tehtyjä tutkimuksia on kritisoitu siitä, että analyysin jälkeen ei välttämättä ole kyetty mielekkäisiin johtopäätöksiin. Siksi analyysi kannattaa sitoa aiempaan tutkimustietoon. Johtopäätöksissä pyritään ymmärtämään merkityksiä analyysin tuloksista ja aiemmasta tutkimustiedosta.

Useissa lähteissä ei tehdä eroa sisällönanalyysin ja Eskolan ja Suorannan (2008) mainitseman sisällön erittelyn välille niistä puhuttaessa. Tuomi ja Sarajärvi (2009, 105–106) puolestaan jaottelevat termit siten, että sisällön erittelyllä tarkoitetaan analyysia, jossa tekstin sisältöä kuvataan kvantitatiivisesti. Kun taas sisällönanalyysilla tarkoitetaan analyysia, jossa tekstin sisältöä kuvataan sanallisesti. Kuitenkin myös Tuomi ja Sarajärvi (2009, 107) kirjoittavat, että sisällönanalyysin avulla tuotettua aineiston analyysia voidaan jatkaa kvantifioimalla aineisto eli tuottamalla aineistosta määrällisiä tuloksia. Tämä tarkoittaa käytännössä aineistossa toistuvien sanojen, termien, asioiden tai siellä esiintyvien tietynlaisten kuvausten laskemista. Kvantifioinnin jälkeen lasketuista arvoista voidaan muodostaa matriiseja tai erilaisia kuvaajia havainnollistamaan tuloksia. Pelkästään

kvantifioituun aineistoon perustuva analyysi voi olla harhaanjohtavaa, joten se tarvitsee tuekseen myös sisällönanalyysia. (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 106–107, 120.)

Luvussa 3.2.1 sivuttiin jo *Grounded Theory* -mallia, jota voidaan hyödyntää tutkimusmenetelmänä. Sen avulla pyritään selvittämään tutkittavan ilmiön perustaa ja luomaan uutta teoriaa. *Grounded Theory* -mallissa lähdetään liikkeelle aineistosta, joka yleisemmin kerätään haastattelemalla, mutta muitakin aineistonkeruu menetelmiä käytetään. Teoriaa muodostetaan aineistoa vertailemalla ja luokittelemalla empiriaa painottaen. Aineiston lisääntyessä opitaan aiheesta enemmän ja täydennetään teoriaa. Aineistoa kerätään yleensä kunnes saavutetaan saturaatiopiste, eikä kerätty aineisto tarjoa enää uutta kehiteillä olevaan teoriaan. Aineiston analyysi jäisi irralliseksi jos sitä ei kytkettäisi olemassa olevaan teoriaan, joka on olennainen osa *Grounded Theory* -mallia. Tulokset syntyvät tutkijan oman ajattelun sekä teoriasidonnaisuuden myötä ja ovat aina kontekstisidonnaisia. Subjektiivisuus on aina mukana *Grounded Theory* -mallia käytettäessä. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006.)

3.3 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Keskeisimmät elementit tutkimusaineiston käsittelyssä ovat luottamuksellisuus ja anonymiteetti. Nämä asiat on hyvä selvittää haastateltavien kanssa ennen haastatteluja. Samoin haastattelun nauhoittamisesta on mainittava. Luottamuksellisuus ja anonymiteetti on säilytettävä koko tutkimuksen ajan, niin tietojen keruun ja käsittelyn kuin tutkimuksen tulosten julkaisunkin aikana. (Eskola & Suoranta 2008, 56–57.)

Analyysissä tutkijalla on mahdollisuus valita keräämästään aineistosta vain tutkimuskysymystä tukevat vastaukset ja siten vääristää tuloksia. Tutkimuksen linjan vastaiset vastaukset saatetaan sivuuttaa kokonaan tai niiden merkitystä vähätellään. (Eskola & Suoranta 2008, 139.) Haastattelutilanteessa haastateltavaa johdattelemalla voi saada sellaisia vastauksia kuin haluaa ja jotka tukevat tutkijan näkökulmaa, joten kysymysten tulisi olla sellaisia, että ne jättävät tilaa haastateltavan omille ajatuksille.

Laadullisessa tutkimuksessa tutkijalla ei tulisi olla lukkoon löytyjä ennakko-odotuksia tutkimuksen kohteista tai tuloksista, ja siksi tutkimusten hypoteesittomuus onkin tavalista. Kun esiolettamukset on tunnistettu ja otettu huomioon, voi tutkija löytää aineistosta

uusia näkökulmia ja oppia uutta eikä vain todentaa olettamuksiaan. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkijalla on keskeinen asema ja tutkimus voi sisältää uusia menetelmiä ja ratkaisuja, jotka on tutkimuksen arvioinnin mahdollistamiseksi myös avattava tutkimuksen lukijalle. (Eskola & Suoranta 2008, 19–20.)

Hyvään tutkimusetiikkaan kuuluu lisäksi antaa arvo aiempien tutkimusten tekijöiden työlle viittaamalla niihin huolellisesti. Samoin käytettyjen tutkimusmenetelmien ja tutkimustulosten huolellinen ja rehellinen raportointi tutkimuksessa on hyvää tutkimuskäytäntöä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 132–133.)

Tuomi ja Sarajärvi (2009, 140–141) näkevät tutkimuksen luotettavuuden kokonaisuutena siten, että kaikki tutkimuksen osa-alueet on huolellisesti perusteltu ja toteutettu ja ne tukevat toisiaan. Tutkimuksessa luotettavuutta parantaa pyrkimys objektiivisuuteen. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkijan voi olla vaikeaa pysyä objektiivisena, sillä hän ei voi tarkastella aineistoa ulkoapäin. Objektiivisuuteen tulisi pyrkiä tunnistamalla oma subjektiivisuutensa. Kun tutkija tunnistaa omat tutkimuskohteeseen liittyvät olettamuksensa, asenteensa ja arvostuksensa sekä huomioi ne tutkimuksessaan, päästään lähemmäksi objektiivisuutta. (Eskola & Suoranta 2008, 17–18.)

3.4 Menetelmävalinnan perustelut ja haastattelumetodien valinta

Tutkimuksen aineistonkeruumenetelmäksi valitsin teemahaastattelut, koska niiden avulla oli mahdollista saada käsiteltävästä aiheesta tietoa kattavasti juuri niiltä henkilöiltä joilla tietoa on. Teemahaastattelumenetelmän eduksi näin myös sen joustavuuden, jolloin oli mahdollista ensimmäisten haastattelujen jälkeen vielä täydentää käsiteltyjä teemoja mahdollisesti esille tulevilla aiemmin huomioimattomilla kysymyksillä. Haastattelumenetelmällä oli mahdollista saada tietoa kattavasti tutkimuksen aihepiiristä. Tutkimuksen luonne on olla kartoittava tutkimus vallitsevasta tilanteesta sekä hahmottaa myös mahdollisia tulevaisuuden näkymiä, joten sitä varten tarvittiin paljon avoimia kysymyksiä ja informanteilta pohdiskelevia vastauksia, joiden saaminen esimerkiksi kyselylomakkeella olisi ollut vaikeaa. Pohdiskelevat vastaukset olivat merkittävässä osassa tutkimuksen analyysissä.

Tätä tutkielmaa varten tehdyissä haastatteluissa ja niitä varten tehdyssä haastattelurungossa (liite 1) sovelsin Metsämuurosen (2006) sekä Eskolan ja Vastamäen (2010) teema-haastattelun määritelmiä. Haastattelut olivat puolistrukturoituja teemahaastatteluja, eli haastattelurunko jaettiin teema-alueisiin, jotka jokaisen haastateltavan kanssa käytiin läpi. Jokainen teema-alue sisälsi lisäkysymyksiä, jotka jaottelivat teemaa pienempiin osiin. Kysymykset laadin luovan ideoinnin ja aiheesta kirjoitetun perusteella, ja muokkasin niitä myös heti ensimmäisen haastattelun jälkeen. Muokkasin haastattelurunkoa myös toisen haastattelun jälkeen, jolloin lisäsin siihen yhden teema-alueen lisää. Lisäksi tarkistin haastattelurunkoa vielä kolmannen haastattelun jälkeen. Testihaastattelut voitiin ottaa mukaan analyysiin, kun niitä oli ensin täydennetty sähköpostikyselyllä haastattelurunkoon lisätyn teema-alueen ja lisäkysymysten osalta. Kysymyksiä mietin tutkimuskysymyksiä silmällä pitäen, eli mitä oikeasti halusin saada kysymysten avulla selville. Aineiston analyysi ja -keruu samaan aikaan oli tähän tutkimukseen sopiva vaihtoehto, sillä haastatteluissa saattaisi nousta esiin uusia kysymyksiä jolloin haastatteluja voisi muokata sitä mukaa.

Tämän tutkimuksen kannalta puhelinhaastattelut olivat perusteltu vaihtoehto kasvokkain tehtävien haastatteluiden lisäksi. Ilman puhelinhaastatteluja haastatteluaineistoa ei olisi ollut mahdollista kerätä niin laajalta maantieteelliseltä alueelta.

Tutkimusta varten pyrin samaan mahdollisimman kattavan otannan erikokoisia kirjastoja eri puolilta maata. Kirjastot valikoituivat maantieteellisesti ja kaupunkien koon mukaan. Tutkimukseen oli tärkeää saada suurten kaupunkien kirjastoja sekä pienempien kaupunkien kirjastoja, jotta saataisiin selville niiden väliset erot pelitoiminnan laajuudessa ja toteutuksessa.

Tutkimuksessa käyttämäni aineiston analyysimenetelmä sekoittaa eri analyysitapoja. Aineistoa on lähestytty teemoittelun avulla jakamalla aihepiiri sopiviin teema-alueisiin. Analyysi on aineistolähtöistä *Grounded Theory* -mallin mukaan, mutta analyysissa aineiston sisältöä on kuvailtu sanallisesti sisällönanalyysin avulla. Sisällönanalyysissa on noudatettu teoriaohjaavan sisällönanalyysin periaatetta (Tuomi & Sarajärvi 2009, 96) siltä osin, että analyysin tuloksia on verrattu aiempaan teoria- ja tutkimustietoon. Aineistoa on myös kvantifioitu sisällön erittelyn keinoin, jolloin on ollut mahdollista laskea

kuinka moni informanteista on sanonut jotakin tai kuinka monta kertaa jokin aihealue esiintyy aineistossa. Kvantifioinnin avulla kerättyjä tietoja hyödynnetään aineiston visualisoinnissa sanapilvien avulla. Niiden tarkoitus on havainnollistaa millaiset aihealueet haastatteluissa korostuivat ja selventää eri aihealueiden yhteyttä peleihin ja pelaamiseen kirjastossa.

3.5 Tutkimuskysymykset

Tutkimuskysymykset ovat muotoutuneet kirjallisen aineiston ja testihaastattelujen perusteella. Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa miten pelaaminen ja pelikulttuuri ovat esillä Suomen yleisissä kirjastoissa ja millainen asenne peleihin ja pelaamiseen kirjastoissa tällä hetkellä on. Koetaanko pelit ja pelaaminen positiivisena asiana ja tuetaanko pelaamista kirjastoissa vai koetaanko se enemmän negatiivisena asiana, jonka ei pitäisi kuulua kirjaston toimintaan. Tutkimus kartoittaa myös pelien tulevaisuutta kirjastoissa sekä kuinka paljon pelikulttuurin tukemiseen halutaan panostaa tulevaisuudessa ja nähdäänkö se osana kirjaston perusarkea. Tutkimus pyrkii selvittämään mitä hyötyä ja mitä haittaa peleistä ja pelaamisesta kirjastoissa voi olla. Haastattelujen avulla pyritään myös selvittämään millainen on tyypillinen pelaaja kirjastossa ja olisiko tarpeen houkutella myös toisenlaisia pelaajia kirjastoon.

Tekemällä kysymyksistä laajempia ja tiivistämällä tutkitut asiat isompien kokonaisuuksien alle, voidaan muodostaa pro gradun päätutkimuskysymykset, joihin pyritään vastaamaan edellisessä kappaleessa esiteltyjen pienempien kysymysten avulla. Pääkysymyksillä halutaan selvittää:

1. *Millainen merkitys peleillä ja pelaamisella kirjastoissa on kirjastoammattilaisten näkökulmasta tällä hetkellä ja tulevaisuudessa, osana kirjaston kokoelmia ja toimintaa?*
2. *Millä tavoin kirjastoammattilaisten näkökulmasta kirjastot ja kirjastojen käyttäjät voivat hyötyä jos kirjastot lisäävät pelien saatavuutta sekä kehittävät pelitapahtumia tulevaisuudessa?*

Vastaukset tutkimuskysymyksiin löytyvät aineiston analyysistä ja tulkinnasta luvusta neljä. Päättämiskysymyksiin vastataan tutkimuksen analyysin yhteenvedossa luvussa 4.14.

3.6 Tutkimuksen toteutus

Tutkimuksen aihe valikoitui omien kiinnostusteni mukaisesti. Olen ollut järjestämässä kirjastojen pelitapahtumia ja olen itse pelaaja, jolla on pitkä pelihistoria. Kirjastot ovat paikkoina ainutlaatuisia. Ne ovat kaikille avoimia kulttuurin keitaita, joissa jokainen voi löytää itseään kiinnostavia asioita. Kirjaston palveluiden maksuttomuus tekee ne hyvin saavutettaviksi. Lähtökohtaisesti kirjastot olisivat luonnollinen paikka pelikulttuurille ja pelaajille. Yleiset kirjastot valikoituivat tutkimuskohteeksi luonnostaan, sillä muut kirjastot on yleensä suunnattu pienemmälle joukolle ja niissä pelaaminen on toistaiseksi marginaalista.

Tutkimuksen aiheen valikoiduttua oli tarpeen miettiä mitä oikeasti haluan sen puitteissa selvittää. Pelaamisen ja kirjastojen suhteen oli paljon kiinnostavia kysymyksiä, joten päädyin tekemään tilannetta kartoittavaa tutkimusta Suomen yleisistä kirjastoista. Peleihin ja pelaamiseen kirjastossa liittyy paljon asioita, jotka vaikuttavat esimerkiksi niiden saataavuuteen sekä pelitoiminnan järjestämiseen. Yksi tutkimuskohde ovat kirjastolaiset itse, heidän asennoitumisensa pelejä ja pelaamista kohtaan sekä heidän tietotaitonsa taso. Toinen kohde ovat kirjastojen resurssit, eli millaiset mahdollisuudet ja edellytykset kirjastoilla on hankkia pelejä ja järjestää pelitoimintaa. Tarkoitus oli selvittää mitä kirjastoissa tällä hetkellä tehdään pelaamisen alueella ja miltä pelien tulevaisuus kirjastoissa näyttää.

Tutkimuksen alkuvaiheessa tärkeintä oli saada rekrytoitua haastateltavat kirjastoista mahdollisimman laajalta maantieteelliseltä alueelta. Lähetin kutsukirjeitä sähköpostilla, joissa selvitin tutkimuksen tarkoituksen ja haastatteluproseduurin, useisiin kirjastoihin eri puolilta Suomea. Kutsukirjeiden avulla sain osan haastateltavista ja osaan otin suoraan yhteyttä. Haastatteluja kertyi kaikkiaan kymmenen, joista kasvokkain tehtyjä haastatteluja oli kuusi ja puhelinhaastatteluja neljä. Haastattelut kestivät yleensä 45–60 minuuttia. Kaikki haastattelut nauhoitettiin.

Litteroin kaikki haastattelunauhoitukset ja koodasin puretun aineiston teemojen mukaisesti. Koodimerkit sekä teemojen alle erotellut kommentit olivat pohjana aineiston analyysissa. Koodasin litteroidun aineiston Eskolan ja Suorannan (2008) määritelmän mukaisesti, siten että lisäsin koodimerkkejä merkitsemään tiettyjä aiheita ja jäsentelin aineistoa koodimerkintöjen avulla. Koodeja laitoin sitä mukaa, kun asioita ilmeni aineistosta.

Analyysissa kuvasin aineistoa sanallisesti sisällönanalyysin avulla ja lisäksi kvantifioin aineistoa sisällön erittelyn keinoin. Tein vertailuja erikokoisten kirjastojen välillä sekä vertasin analyysini tuloksia Helsingin kaupunginkirjaston Pelin paikka -hankkeen loppuraporttiin (Marjomaa & Oikkonen 2014), jossa oli selvitetty samankaltaisia asioita pääkaupunkiseudun kirjastoista. Vertailin analyysini tuloksia myös kirjallisuudessa vastaavista teemoista esiintyneisiin tuloksiin. Sanallinen sekä kvantifioitu analyysiaineisto olivat pohjana pohdintoissa sekä johtopäätöksissä.

4 AINEISTON ANALYYSI JA TULKINTA

Tutkimusta varten haastattelin kymmentä kirjastoammattilaista yleisistä kirjastoista eri puolelta Suomea. Haastatelluista viisi oli naisia ja viisi miehiä. Kahta ensimmäistä haastattelua on myöhemmin täydennetty sähköpostikysymyksillä. Kaikki haastattelut on tehty vuonna 2014. Haastatteluja tehtiin kirjastoihin seuraavissa kuudessa kaupungissa: Helsinki, Joensuu, Kokkola, Oulu, Tampere ja Turku. Mukana oli isoja kirjastoja sekä myös pienempiä yksiköitä, jotta saataisiin mahdollisimman kattava kuva erilaisten kirjastojen tilanteesta, resursseista sekä asennoitumisesta pelejä ja pelaamista kohtaan. Haastattelut jakautuivat maantieteellisesti eri puolille Suomea, koska tavoitteena oli saada mahdollisimman suuri alue mukaan tutkimukseen.

Tulosten analyysia varten jaoin tutkimuksessa mukana olleet kaupungit suuriin, keski-suuriin ja pieniin kaupunkeihin. Jako tehtiin kaupunkien väkiluvun sekä haastatteluissa esille tulleiden eri kaupunkien pelitoiminnan valmiuksien mukaan. Jaottelussa ei huomioitu eri kaupunkien kirjastokimppojen kokoa tai niiden kokoelmien laajuutta. Suuriin kaupunkeihin lukeutuvat Helsinki ja Tampere, keskisuuriin Oulu ja Turku, ja pieniin Joensuu ja Kokkola. Tekstissä käytetään tätä kokojaottelua kertomaan mistä kaupungeista on kyse. Jaottelu oli tarpeellinen johtuen eri kaupunkien vaihtelevista valmiuksista pelitoimintaan sekä niiden olemassa olevista pelitoiminnan asteiden eroista. Jaottelemalla kaupungit näin, niiden vertailu oli mahdollista, ja toi esiin erot eri kokoluokan kaupunkien välillä.

Haastateltavat valikoituivat heidän toimenkuvansa mukaan, johon pelit myös jollakin tavalla sisältyivät. Suuri osa vastaajista oli vastuussa kirjastonsa pelihankinnoista. Haastateltavien valintakriteerit perustuvat siihen, että vastaajilla olisi mahdollisimman paljon kosketuspintaa kirjastonsa pelitarjontaan, ja sitä kautta myös näkemystä peleistä ja pelaamisesta kirjastoympäristössä. Heillä on toimenkuvansa johdosta todennäköisesti myös käsitystä siitä millaista vastustusta pelit ja pelaaminen ovat heidän kirjastossaan kohdanneet.

Haastateltavien keski-ikä oli 32,7 vuotta. Kansalliskirjaston henkilökunnan keski-ikä vuonna 2013 oli puolestaan 47,3 vuotta (Kansalliskirjasto 2014) ja koko kirjastohenkilökunnan keski-ikä vuonna 2011 oli 48 vuotta (Lahikainen 2011), joten voidaan olettaa niiden vastaavan myös Suomen yleisten kirjastojen henkilökunnan keski-ikää tällä hetkellä. Haastateltavat, jotka olivat peleistä vastaavia ja niistä kiinnostuneita henkilöitä, olivat siis selvästi nuorempia kuin kirjastojen henkilökunta keskimäärin. Tämä kertoo siitä, että pelit ja pelaaminen, varsinkin digitaalisten pelien osalta, kiinnostavat selvästi enemmän nuorempaa sukupolvea tai vastaavasti peleihin liittyvät työtehtävät annetaan mieluummin nuoremmille työntekijöille. He ovat myös eläneet lapsuutensa maailmassa, jossa pelikulttuuri on ollut näkyvää ja koko ajan läsnä.

Kymmenen haastattelua oli tämän tutkimuksen kannalta maksimimäärä, johtuen tutkimukseen käytettävissä olevista resursseista. Samalla kymmenen haastattelua oli riittävä määrä Suomen yleisten kirjastojen tilanteen kartoittamiseen, ja sillä määrällä saavutettiin vastauksissa myös saturaatiopiste samojen vastauksien alkaessa toistua. Aineistoa on lähestytty teemojen avulla. Tulosten käsittely on pyritty jakamaan loogisiin kokonaisuuksiin haastattelurungon mukaisien teemakokonaisuuksien mukaan.

Haastatteluilla kerätyn aineiston tuloksia on soveltuvin osin verrattu kirjastojen verkkosivujen peliosioihin sekä Pelin paikka -hankkeen loppuraportin (Marjomaa & Oikkonen 2014) tuloksiin. Analyysin tulokset antavat kuvan siitä millainen tilanne Suomen yleisissä kirjastoissa tällä hetkellä on pelien ja pelaamisen osalta sekä siitä kuinka hyvin kirjasto tällä hetkellä tukee pelikulttuuria kirjaston sisällä. Tulokset ovat kirjastoammattilaisten näkemyksiä eivätkä välttämättä anna objektiivista kuvaa kirjastojen tilanteesta, mutta ovat kiinnostavia koska ne tulevat kirjastolaitoksen sisältä. Analyysin luotettavuutta on pyritty varmistamaan vertailemalla tuloksia olemassa olevaan tutkimukseen. Haastateltavat on tekstissä eritelty, ja heihin viitataan tuloksissa nimillä kuten: Mies 41, Nainen 31, joissa sukupuolen jälkeinen numero on vastaajan ikä. Sitaatit on kirjoitettu sanatarkasti, mutta niitä on paikoin lyhennetty käyttäen merkintää: [...]. Sitaattien lyhentäminen ei kuitenkaan ole vaikuttanut sanotun merkitykseen, vaan sillä on ainoastaan karsittu pois tauoista ja tukisanoista tai aiheen rönsyilystä johtuneet osiot sanotusta. Sitaateissa on käytetty tarpeen mukaan hakasulkeissa myös selvennyksiä puhutusta aiheesta.

Tässä luvussa käsittelen analyysin tuloksia haastatteluista muodostuneiden teemakokonaisuuksien mukaan. Analyysit käsittelevät kirjastojen tulevaisuudenkuvaa, suhtautumista peleihin ja pelaamiseen, pelikulttuurin tukemista, tyypillistä pelaajaa, pelien sijaintia ja sijoittelua, mobiilipelaamista sekä pelien digitaalista jakelua, sosiaalisen median hyödyntämistä, pelaamisen hyötyjä ja haittoja, pelikulttuurin rahallista tukemista, peliprojekteja, pelilukutaidon opetusta sekä pelien ja pelaamisen tulevaisuutta kirjastoissa. Lisäksi viimeiseksi koostan yhteenvedon analyysin tuloksista.

4.1 Kuva kirjastojen tulevaisuudesta

Pääosin haastateltavat suhtautuivat kirjaston tulevaisuuteen positiivisesti ja näkivät, että kirjastolaitokselle on tarvetta tulevaisuudessa. Pieni osa haastatelluista suhtautui tulevaisuuteen negatiivisesti. Vaikka tulevaisuuteen suhtaudutaan positiivisesti, niin samalla nähdään, että muutoksia tulee olemaan paljon. Varsinkin aineistojen muuttuminen fyysisistä kappaleista digitaalisiksi huolettaa ja yleisesti nähdään, että kirjastot ovat siirtymässä enemmän aineistokeskeisyydestä palveluiden tarjoajiksi ja tieto-osaajiksi. Osa vahvistaisi olemassa olevia palveluita ja luottaisi sisällöntuntemuksen tarpeellisuuteen, osa taas näkee muutoksessa tärkeänä sopeutua uuteen toimintakulttuuriin, ja kehittää uusia palveluita sekä keskittyä enemmän tarjoamaan tiloja kansalaisten tarpeita varten. Yksi haastatelluista näki kirjastot tulevaisuudessa aikuisten oleskelutiloina.

Mies 41: Kirjastot säilyy ja niistä tulee semmosia aikuisten nuokkareita enemmän.

Kirjaston pitääkin taiteilla perinteisen ja uudemman kirjastokäsityksen välissä. Kirjaston olisikin tarjottava käyttäjilleen ”sekä että – ei joko tai”, sillä on myös paljon niitä jotka haluavat kirjastolta muutakin kuin perinteisinä pidettyjä palveluita, jolloin myös heitä pitää palvella. Pelitoiminta on tästä yksi esimerkki. Kirjastojen tarvetta perusteltiin sen demokratisoivalla vaikutuksella (ks. mm. Adams 2009). Kirjastoja tarvitaan vaikka siellä ei tuoteta mitään eikä niiden vaikuttavuutta voida näin ollen mitata rahassa.

Huono taloustilanne vaikutti oleellisesti negatiivisiin mielikuviin kirjastojen tulevaisuudesta. Varsinkin kirjastojen alasajot nähtiin uhkakuvana ja muistutettiin, että huonon suhdanteen aikana pitäisi panostaa juuri kirjastolaitoksen kaltaisiin palveluihin, sillä silloin

ihmiset niitä tarvitsevat. Itsepalvelukirjastojen lisääntyminen on yksi vaihtoehto kirjastojen lakkauttamiselle. Aineistojen digitalisoituminen huoletti myös kirjastojen tulevaisuuteen negatiivisesti suhtautuneita eikä kirjastoilla nähty roolia kaupallisten palveluiden rinnalla.

Pelit nähdään yhtenä osana kirjastojen tulevaisuutta ja nykyisyyttäkin. Pelit ovat mediasisältöjä, joita pelitapahtumien avulla avataan ihmisille. Pelejä on hyvä tarjota aineistona ihmisille, ja sitä voidaan tehdä jokaisessa kirjastossa. Kuitenkin kirjaston koolla katsotaan olevan vaikutusta. Isommat kirjastot pystyvät panostamaan peleihin enemmän kuin pienet sivukirjastot.

Muuttuva kirjastoympäristö vaikuttaa oleellisesti myös pelien ja pelaamisen asemaan kirjastoissa. Tulevaisuudenkuvin kirjaston fokus on entistä enemmän elämyksellisyydessä, asiantuntijuudessa sekä tilojen tarjoamisessa. Pelit ja pelaaminen tarjoavat kirjastoille oivan välineen toteuttaa uudentyypistä interaktiivista kirjastoa.

4.2 Suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen kirjastoissa

Paikkakunnalla näyttäisi olevan merkitystä siihen miten pelit nähdään osana kirjastoa. Pelien potentiaali ja kulttuurillinen arvo ymmärrettiin laajasti, sillä haastatelluissa kirjastoissa pelit nähtiin pääsääntöisesti yhtenä kulttuurimuotona ja siten ne ansaitsevat paikkansa kirjastossa.

Mies 30: Ne on samanlaisia [...] kulttuuria kun kirjat tai leffat tai mitkä muutkin. Ne on osa kulttuuria ja niillä on sen takia yhtäläinen paikkansa kirjastossa.

Mies 32: Se on niin iso ilmiö sekin, [...] siinä missä muutkin maailman ilmiöt ja koko kulttuurin kenttä niin, kirjaston toiminta-alue on niin, kyllä ne pelitkin siinä todella luontevasti mielestäni mukaan tulevat.

Pienemmissä kaupungeissa pelit nähtiin toisaalta vain yhtenä aineistolajina ja sitä kautta osana kirjaston toimintaa. Ajattelutavoissa on eroa, joka vaikuttaa siihen millä tavalla peleihin ja pelaamiseen kirjastossa suhtaudutaan. Aineistoajattelussa kirjasto tarjoaa pelejä lainattavaksi ja kulttuuriajattelussa lähtökohtana on sen lisäksi pelien sisältöjen avaami-

nen ja laajempi pelikulttuurin esille tuominen. Pääkaupunkiseutu erottui muista kaupungeista selvästi pelitarjonnan ja -toiminnan laajuudessa. Vaikka muuallakin nähtiin pelit omana kulttuurimuotonaan, niin se ei kuitenkaan näkynyt toiminnassa siinä laajuudessa kuin pääkaupunkiseudulla.

Kirjastoissa peleihin ja pelaamiseen suhtaudutaan nykyisin pääosin positiivisesti. Myös neutraalia suhtautumista esiintyy, joka saattaa liittyä siihen, ettei pelejä tunneta kovin hyvin. Pelin paikka -hankkeen loppuraportin (Marjomaa & Oikkonen 2014) mukaan peleihin ja pelaamiseen suhtaudutaan pääasiassa positiivisesti tai neutraalisti, joka tukee haastatteluisia ilmenneitä mielipiteitä. Myös negatiivisempia asenteita pelejä ja pelaamista kohtaan esiintyy, mutta ne asenteet ovat lientyneet siitä kun digitaaliset pelit kirjastoihin tulivat.

Mies 41: Silloin kun ne tuli, niin jonkin verran oli. Nimenomaan vähän semmosella vanhemmalla ja perinteisellä [...] yli viiskymppisiä perinteisiä, kirjastotätityypeiltä ehkä pikkasen. Niitä pidettiin ihan kylmästi semmosena haitallisena, turmiollisena lähestulkoon. Aineistona jolla ei oo mitään paikkaa kirjastossa.

Mies 32: Marginaalissa ne pelit on jos miettii tota kaupunginkirjaston kokonaisuutta ja siellä on tosi paljon henkilöitä varmasti töissä edelleen, jotka ei kauheesti niistä tiedä tai välitä.

Kaikki haastateltavat olivat sitä mieltä, että kirjastossa pitää saada pelata. Osa haastateltavista oli sitä mieltä, että pitäisi saada pelata enemmän kuin tällä hetkellä. Yksi haastateltava vertasi pelejä muihin kulttuurimuotoihin ja niiden tarjontaan kirjastoissa ja hänen mielestään kirjastossa pitäisi saada välitön kosketus eri kulttuurimuotoihin.

Nainen 31: [Pitääkö saada pelata?] Tottakai. [...] Ihan samasta syystä kuin siellä pitää saada lukea. Ja mun mielestä olis myös hyvä, että kirjastoissa voi katsoa joskus elokuvia tai muuta. On tosi tärkeätä, että kirjastot tarjoaa [...] heti siinä hetkessä olevaa kosketusta erilaisiin kulttuurimuotoihin.

Perusteina kirjastossa pelaamisen puolesta esitettiin, että pelilukutaito on yhtä tärkeää kuin muutkin lukutaidot. Kirjaston tasa-arvoistava rooli nostettiin perusteluissa myös esiin, ja kirjastossa pelaamisen yhteisöllisyyttä korostettiin. Pelaamista käytettiin perusteena myöskin kirjaston vaikuttavuudelle. Kirjallisuudessa esiintyi samoja perusteita (ks.

mm. Neiburger 2007; Nicholson 2008; Lipschultz 2009; Adams 2009). Osa haastateltavista muistutti, että pelaamisen on kuitenkin pysyttävä järkevissä rajoissa. Kirjasto ei saa eristäytyä muusta maailmasta sulkemalla pelaamista pois kirjastosta.

Nainen 32: Mun mielestä pelit on kuitenkin semmoinen nykyajan ihmiselle aikalailla luonteva osa. [...] Suurin osa ihmisistä pelaa jotain.

Mies 33: Ja kirjastoilla on se hyvä puoli, että se ei ole kohdistettu vain nuorille, vaan se on kaiken ikäisille.

Kirjastojen verkkosivuilla pelejä ja pelaamista ei ole huomioitu kovinkaan näkyvästi. Pääkaupunkiseutu erottuu selvästi HelMet-verkkosivuston peliosion kattavuudessa. Pelit on sijoitettu tapahtumien ja vinkkien alle. Muun muassa Tampereen, Jyväskylän, Anderskimpan (Kokkola) ja Vanamon -verkkokirjastossa (Hämeenlinna) pelit ovat lasten ja nuorten osiossa. Vaara-kirjastojen (Joensuu) sekä Vaasan kaupunginkirjaston verkkosivujen pelit-osiossa on vinkkejä ja peliuutuuksia lapsille ja aikuisille. Oulun kaupunginkirjaston sivuilla on eritelty, että tietokonepelit on tarkoitettu lähinnä lapsille ja konsolipelit nuorille ja aikuisille. Pelit profiloituvat siis vahvasti lasten ja nuorten aineistoksi kirjastojen verkkosivujen mukaan. Sama asia korostui myös haastatteluissa sekä Pelin paikka -hankkeen loppuraportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014). Pelivinkit, peliaiheet jutut sekä pelikasvatuksellinen materiaali on verkkosivuilla harvinaista. Haastatteluiden mukaan pelikasvatuksellinen puoli ei ole kovinkaan usein liitettynä myöskään pelitapahtumien yhteyteen.

4.3 Pelikulttuurin tukeminen kirjastoissa tällä hetkellä

Kirjaston antama tuki pelaamista kohtaan voidaan jakaa kahteen osioon: henkilökuntaan ja asiakkaisiin. Kirjasto ei kovin vahvasti tue henkilökunnan näkökannalta pelaamista tällä hetkellä. Ilmapiiiri on kuitenkin kannustava ja kaikkea pelaamiseen liittyvää kyllä kannustetaan tekemään ja tutustumaan uusiin asioihin oman kiinnostuksen mukaan, mutta siihen ei anneta paljoakaan resursseja kirjaston puolelta. Monessa kirjastossa pelien ja pelaamisen katsottiin olevan sivutoimintaa, jota tehdään jos rahkeet siihen riittävät.

Nainen 32: Tehdään kaikki peleihin liittyvä vähän oman toimen ohessa. Silloin kun joku kerkee.

Asiakkaille pelien ja pelaamisen tukeminen näkyy selvimmin hankittavina aineistoina. Muu pelitoiminta, jos pelitoimintaa järjestettiin, oli pelikerhoja, tietokoneilla pelaamista sekä säännöllisiä tai satunnaisia pelitapahtumia, kuten peli-iltoja. Haastateltavat toivoivat tämän kaltaisen pelitoiminnan tukemista kirjastoiltaan. Pelitapahtumien järjestämistä ei yleensä ole annettu kenenkään vastuulle, jolloin se jää peleistä muutenkin kiinnostuneiden kontolle. Peli-illoissa pelataan yleensä konsolipelejä tai lautapelejä kirjaston tiloissa ja ne on suunnattu lapsille ja nuorille. Pelattavat pelit valikoituvat tätä pelaajaryhmää silmällä pitäen. Muut pelaajaryhmät ja muut pelimuodot jäävät yleensä huomiotta kirjaston tarjonnassa. Pelitapahtumien monipuolisemmalla tarjonnalla voitaisiin tavoittaa uusia kirjaston käyttäjiä (ks. mm. Nicholson 2013, 353–354; Neiburger 2007, 8–9). Tällä hetkellä mahdollisuudet jäävät hyödyntämättä resurssipulan vuoksi.

Nainen 31: Meidän toimipisteet on hyviä tekeen pelitoimintaa jos kyse on vaikka nuorista tai lapsista, mut sitten jos mennään aikuisiin, niin se vaihteli aika paljon mikä se asenneilmapiiri oli, että ajatellaanko, että aikuiset ylipäättään on kiinnostuneita semmosesta kulttuurimuodosta ja hirveen monesti se toiminta oli sen tyyppistä, että se muistutti nuorisotyötä.

Paikkakunnalla on suuri merkitys myös kun tarkastellaan kirjastojen antamaa tukea pelikulttuurille kirjastoissa. Pääkaupunkiseutu erottuu selvästi siinä, että siellä pelitoimintaan on kiinnitetty enemmän huomiota kuin muualla. Silti pääkaupunkiseudullakaan pelitoiminta ei ole systemaattista, vaan eri toimipisteet toteuttavat sitä oman harkintansa mukaan. Tämänhetkinen tilanne yleisissä kirjastoissa on sellainen, että eri kirjastoilla ei ole pelien ja pelaamisen suhteen yhtenäistä perustasoista palvelua, vaan palvelut eroavat huomattavasti kirjastosta riippuen. Kirjaston käyttäjä ei siis voi tietää mitä peleihin ja pelaamiseen liittyviä palveluja kirjasto tarjoaa. Levine (2009) puolestaan näki pelaamisen olevan osa kirjastojen peruspalveluita, joka ei haastatteluissa tullut ilmi. Jos verrataan pelejä kaunokirjallisuuteen, niin kaikissa kirjastoissa on tietty perustaso sen osalta. Muussa aineistossa saatavuus vaihtelee hyvin paljon riippuen paikkakunnasta sekä kirjaston koosta.

Paikkakunnasta riippumatta kirjaston pelitoiminta tarvitsee pelitoiminnasta innostuneen henkilön, jotta pelitoimintaa järjestetään ja se voi kehittyä. Tämä korostui useassa haastattelussa. Henkilökunnan oma kiinnostus ei silti aina riitä jos kirjaston johto ei mahdollista pelitoiminnan kehittämistä.

Mies 30: Meillähän nyt ei oo semmosta varsinaista pelieksperttiä täällä, että tämä on yks hankintatoimi muitten ohella, ja se on hyvin pientä vielä.

Kuten monissa lähteissä (esim. Lipschultz 2009; Nicholson 2008; Neiburger 2007) on mainittu, niin yleisissä kirjastossa pelaamisesta halutaan tehdä sosiaalinen tapahtuma. Adams (2009) painotti enemmän digitaalisia pelejä sosiaalisen kokemuksen luomisessa. Haastatteluissa sosiaalisen kokemuksen tarjoaminen tai pelitapahtumien elämyksellisyys tuotiin usein esiin.

Mies 34: Kun kirjastossa pelataan, niin kannattaisi keskittyä siihen yhteisöllisyyteen, yhdessä tekemiseen. Se olis sellainen mitä me voitais tarjota toivottavasti tilojen kautta. Keskittyä sellaiseen missä tekee monta ihmistä samaan aikaan. [...] Panostaisin enemmän semmoseen, jossa ihmiset tapaa toisiaan ja lapset esimerkiksi saa siitä sosiaalisia kontakteja.

Henkilökunta kannustaa lapsia pelaamaan tietokoneilla yhdessä. Aikuiset pelaavat työasemilla yhtälailla ja myös heidän pelaamistaan tuetaan, mutta aikuisten pelaaminen on yleensä yksinpelaamista. Työasemille ei yleensä pysty asentamaan itse pelejä, mutta se lainpelejä on mahdollista pelata. Lautapelejä ja roolipelejä on kirjastoissa lainattavana.

Useampi vastaaja haluaisi tukea LANeja (lähiverkkoturnauksia). Se olisi heidän mukaansa sellainen pelaajajoukko jota kannattaa tavoitella. Kirjasto voisi tällä tavalla ojentaa kättä vakavamman pelaamisen suuntaan. Tätä pelimuotoa ei vielä kirjastoissa tueta, johtuen muun muassa tietoliikenneyhteyksistä. Ei-digitaalisia pelimuotoja, esimerkiksi lautapelejä, kuten shakkia, jota on pelattu kirjastoissa jo kauan (ks. Nicholson 2013), kirjastojen on paljon helpompi tukea. Yksi haastateltava mainitsi LANien kiinnostavan myös aikuisia, jolloin ne eivät olisi vain nuorille kohdistettua pelitapahtuma.

Mies 33: Niin kuin tänäänkin voimme uutisista lukea, niin lanittaminen kiinnostaa ihan aikuisiakin.

Kirjastot tukevat pelaamista tarjoamalla tiloja pelaamiselle. Kirjastojen tilojen entistä parempi hyödynnettävyys tuli myös haastatteluissa esiin. Kirjaston tiloja voisi hyödyntää järjestämällä erilaisia pelitapahtumia, joissa esiteltäisiin erilaisia peliharrastuksia. Sellaisissa tapahtumissa asiakkaat ja henkilökunta näkisivät kaikkea erilaista, joka erään haastateltavan mukaan kuuluu kirjaston ajatukseen. Kirjaston tiloja paremmin mainostamalla ja erilaisten peliryhmien myötä voitaisiin saada enemmän ihmisiä kirjastoon sisään, mikä on aina hyvä asia, kuten Nicholson (2013) ja Neiburger (2007) myös toteavat. Silloin

ihmiset usein myös tutustuvat kirjaston toimintaan laajemminkin. Tällä hetkellä ihmiset eivät vain tiedä kirjaston tarjoamista mahdollisuuksista tarpeeksi.

Mies 41: Semmoset jotka ei kirjastoa käytä ollenkaan niin heidän käsitys kirjastosta on varmaan jotakin mallia -95. Että ehkä heillä ei oo tietookaan millanen nykykirjasto on tarkasti, eikä se kiinnosta, niin varmasti semmonen, [...] huumediilerinäkökanta, että ensimmäinen satsi ilmaseks, niin vois tarttua vähän muutakin mukaan sitten jatkossa.

Kirjastojen tilat ovat kuitenkin myös yksi pelaamista rajoittava tekijä kirjastossa. Sopivia tiloja ei välttämättä ole olemassa tai olemassa olevien tilojen muunneltavuus on rajallista. Kirjaston tilat ovat yksi erittäin tärkeä tekijä paitsi toiminnallisuuden ja käytännöllisyyden niin myös viihtyvyyden kannalta. Sopivien tilojen myötä pelit ja pelaaminen pääsevät paremmin esille kirjastossa ja sitä kautta toiminta pääsee myös kehittymään (ks. mm. Koolhaas 2009, 12–13; Thorhauge 2009, 95–97.)

4.4 Tyypillinen pelaaja kirjastossa

Määriteltäessä tyypillistä pelaajaa kirjastoissa, kaikki vastaajat, kaikkien kokoluokkien kaupungeista, mainitsivat, että tyypillinen pelaaja kirjastossa on nuori. Ikäjakama on kuitenkin melko suuri, vastaajien yhdistetyn arvion mukaan 6–20 vuotta, mutta se painottuu selkeästi ala- ja yläkouluikäisiin, 8–14-vuotiaisiin. Tämä havainto on linjassa Pelin paikka -hankkeen loppuraportin (Marjomaa & Oikonen 2014) kanssa, jonka mukaan kirjastoissa pelaavat eniten 9–13-vuotiaat. Vastaajat mainitsivat poikien pelaavan tyttöjä enemmän, mutta esimerkiksi Mies 41 uskoi tyttöjen pelaavan tulevaisuudessa kirjastossa enemmän kuin nykyään. Mies 34 arvioi tyypillisen pelaajan olevan suuniilleen 10-vuotias, mahdollisesti maahanmuuttajataustainen poika.

Perusteluiksi näkemyksille tyypillisestä pelaajasta kerrottiin, että lapsilla ei ole pelaamisestaan vielä itsemääräämisoikeutta, joten kirjasto tarjoaa paikan missä pelata kavereiden kanssa jos se ei kotona onnistu. Tämän saman on huomannut myös Neiburger (2007). Vähän vanhemmilla pelaajilla on laitteet kotonaan ja he voivat jo itse päättää pelaamisestaan. Tässä kohtaa kirjaston tulisikin tarjota pelaajille jotain sellaista mitä he eivät voi saada kotoaan (ks. mm. Nicholson 2008; Neiburger 2007). Haastateltavat mainitsivat, että

kaikilla ei ole laitteita kotonaan, joten kirjaston rooli on silloin olla tasa-arvoistava paikka, kuten myös Neiburger (2007, 14) ja Adams (2009) huomauttavat.

Pojat pelaavat enemmän yhdessä ja toisiaan vastaan kun taas tytöt pelaavat enemmän yksinpelejä. Pojat pelaavat usein räiskintäpelejä ja silloin ikärajakysymykset nousevat esille. Haastatelluista monet mainitsivat ikärajat, mutta eivät olleet huolissaan niiden valvonnasta, sillä kirjastojen lainausautomaateista ei alaikäinen voi lainata hänen ikäiseltään kiellettyjä pelejä. Niin ikään kirjastoissa pelattaessa ikärajoista ei oltu huolissaan. Myöskään Pelin paikka -hankkeen loppuraportin (Marjomaa & Oikkonen 2014) mukaan kirjastot eivät olleet huolissaan soveltumattomista peleistä. Haastatteluissa tai Pelin paikka -raportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014) ei ilmennyt yhtäläisiä käytänteitä kirjastojen valvontatavoissa tai sopimattomien pelien pelaamiseen puuttumisessa. Kirjaston tehtävä on palvella myös aikuisia pelaajia, joten myös K18-pelejä tarjotaan. Ne on ikärajojen vuoksi sijoitettava aikuisten osastolle. Pelin paikka -raportin (Marjomaa & Oikkonen 2014) mukaan useat kirjastot eivät kuitenkaan hanki K18-pelejä, koska oletettuna lainajaryhmänä ovat lapset joille K18-pelit eivät sovellu. Tämä poikkeaa haastatteluissa mukana olleiden kirjastojen periaatteista hankkia myös K18-pelejä kokoelmiinsa.

Toinen selkeästi erottuva pelaajaryhmä kirjastoissa on 40–60-vuotiaat tietokonepääätteillä pelaavat henkilöt. Tässä ryhmässä ei ilmennyt eroa miesten ja naisten pelaamisen määrässä. Tietokonepääätteillä tämä ryhmä pelaa yleensä casual-pelejä.

Haastattelujen perusteella kirjastosta näyttäisi uupuvat kokonaan 20–40-vuotiaiden paljon pelaavien ryhmä. Haastateltavista vain yksi mainitsi tähän ryhmittymään kuuluvan lautapelikerhon toiminnan, jossa pelaajien keski-ikä on noin 30 vuotta. Myös Pelin paikka -hankkeen loppuraportin (Marjomaa & Oikkonen 2014) mukaan aikuisia, jotka ovat aktiivisin pelaajaryhmä, ei ole yleensä huomioitu kirjastojen pelivalinnoissa ja harvoin pelitoiminnassa. Myös Adams (2009) huomioi saman asian. Tämän puuttuvan pelaajaryhmän tavoittelu kirjaston käyttäjiksi nähtiin hyödyllisenä kirjastojen kannalta. Kirjastot voisivat tavoittaa erilaisia pelaajia suuntaamalla pelitoimintoja paremmin halutuille kohderyhmille.

Jos verrataan kirjastossa pelaavia ikäryhmiä Pelaajabarometrin (Mäyrä & Ermi 2014) tuloksiin eri pelityyppien pelaajien keski-ikästä, niin voidaan havaita, että oikeastaan niistä

mitään ryhmää ei löydy kirjastoista. Aktiivisimpia digitaalisten viihdepelien pelaajia ovat 30–39-vuotiaat, mutta kirjastoista digitaalisia pelejä pelaavat lapset ja teini-ikäiset nuoret sekä eläkeikää lähestyvät keski-ikäiset. Satunnaiset mobiilipelejä kirjastoissa pelaavat olivat teini-ikäisiä, kun mobiilipelaajien keski-ikä on n. 28 vuotta. Korttipelejä kirjastoissa ei haastattelujen mukaan pelattu lainkaan. Korttipelien pelaajien keski-ikä on n. 35 vuotta. Lautapelien pelaajien keski-ikä on n. 30 vuotta ja se sopii yhteen haastattelussa esiin tulleen kirjastossa toimivan lautapelikerhon pelaajien ikäjakauman kanssa. Haastattelujen perusteella kirjastoista siis puuttuvat tietyn ikäiset aktiiviset pelaajat.

Haastateltavat toivoivat monipuolisesti eri ikäryhmiä ja eri pelejä pelaavia kirjastoon pelaamaan. Vain pienissä kirjastoissa, joissa ei välttämättä vielä ollut paljoa pelitoimintaa, ei myöskään katsottu olevan tarvetta suuremmille pelaajaryhmille. Silti myös pienissä kirjastoissa peli-iltojen järjestämisellä uskottaisiin olevan vaikutusta yritettäessä saada eri-ikäisiä pelaajia kirjastoon.

Nainen 37: Kyllähän se olis ihanteellista, että saatais tämmöset vähän vanhemmat parikymppiset mieshenkilöt, jotka varmasti paljon pelaa, niin ei niitä varmasti kyllä kirjastossa näy, että sittenhän niitä saatas tänne kirjaston pariin, jos meillä olis enemmän niitä peli-iltoja.

Pienissä kirjastoissa nähtiin, että pelaajat lähinnä lainaavat pelejä kirjastossa, osittain siksi, että kirjastoissa ei ollut pelitapahtumia, eikä niissä välttämättä pelattu muuten kuin kirjastojen tietokonepääteillä. Kaikissa kaupungeissa pelejä lainasivat kaiken ikäiset asiakkaat.

Lisäarvoa laajan pelaajakunnan saamisesta kirjastoon nähtiin myös pelaamisen yhteisöllisyydessä. (ks. mm. Neiburger 2007, 9–10; Nicholson 2009; Adams 2009). Kirjastoihin voisi muodostua peliyhteisöjä, joissa käyttäjät pääsisivät tekemisiin sellaisten ihmisten kanssa joita he eivät välttämättä muuten tapaisi. Yksi yhteisöllisyyden keskeinen idea olisi saada saman teeman ympärille monipuolisesti asiantuntijoita, harrastajia sekä vanhempia ja nuorempia kirjaston käyttäjiä.

4.5 Missä pelit kirjastoissa sijaitsevat

Pelien sijoittelussa on paljon eroja eri kirjastojen välillä. Mies 34 totesi, että pelit on luokiteltu johonkin kohtaan ja sijoittelu riippuu hyllyttäjästä. Nainen 32 puolestaan kertoi, että hänen kirjastossaan pelit eivät ole hyvin esillä. Ne oli sijoitettu kahteen eri paikkaan ikärajojen perusteella, toiset lasten osastolle ja toiset aikuisten sekä nuorten osastolle. Hän joutuu niitä itsekkin etsimään, joten asiakkaiden voi olla myös vaikea niitä löytää. Erillinen pelitila, johon pelit saisi kaikki esille, helpottaisi ongelmaa, mutta sellaista pelitilaa ei ole. Pelien sijoittelu eri osastoille on tapana monessa kirjastossa. Sijoittelun perusteena on käytetty ikärajoja, peliformaattia sekä pelien kiinnostavuutta eri ikäryhmissä. Peleihin suhtaudutaan sijoittelussa kuin mihin tahansa muuhun aineistoon. Sama peli voi siis löytyä monelta eri osastolta (lasten, nuorten ja aikuisten osastot sekä joissain tapauksissa erillinen pelitila), jotka yleensä sijaitsevat eri puolilla kirjastoa. Tämä kategorisointi on ikärajoilla perusteltua, mutta kirjaston käyttäjälle se voi aiheuttaa sekaannuksia, sillä käyttäjä ei välttämättä tiedä luokitteluista eikä osaa hakeutua eri osastojen pelihyllyille jos haluttu peli ei löydy ensimmäisestä pelihyllystä. Missään kirjastossa ei löytynyt pelikästään peleille omistettua paikkaa. Digitaaliset pelit, lautapelit ja roolipelit on sijoitettu omiin hyllyihinsä.

Joissakin kirjastoissa peliaineisto oli sijoitettu musiikkiosastolle, joka aiheuttaa myös ongelmia kirjaston käyttäjien kannalta. Aineistoa voi olla vaikea löytää jos se on sijoitettu käyttäjän näkökulmasta epäloogiseen paikkaan. Eräs haastateltava mainitsee, että jos lasten ja nuorten osasto olisi samassa fyysisessä tilassa kuin musiikkiosasto, missä peliaineisto sijaitsee, niin pelien lainausluvut nousisivat huomattavasti. Joissain tapauksissa peliaineiston siirtäminen loogisempaan paikkaan voi lisätä niiden saavutettavuutta, kuten yhdessä haastatelluista kirjastosta tapahtui. Aluksi peliaineisto oli sijoitettuna musiikkiosastolle, mutta ihmiset eivät löytäneet niitä, joten ne siirrettiin päälainausosastolle. Pelien sijoittelun tärkeyttä tukee Pelin paikka -hankkeen loppuraportti (Marjomaa & Oikkonen 2014), jonka mukaan pelien selkeä sijoittelu kirjastotilaan edisti pelien saatavuutta.

Monessa kirjastossa pelit mielletään lasten ja nuorten aineistoksi ja lasten ja nuorten osaston katsotaan olevan peleille sopiva paikka. Myös Pelin paikka -hankkeen loppuraportti (Marjomaa & Oikkonen 2014), jonka mukaan konsoli- ja lautapelit on usein sijoitettu

lastenosastolle ja roolipelit nuorten osastolle, tukee tätä havaintoa. Pelilaitteet on myös sijoitettu yleensä lasten ja nuorten osastoille, minne aikuiset eivät ehkä halua tulla pelaamaan. He eivät välttämättä koe sitä edes hyväksyttynä. Mies 33 uskoi, että jos kirjastoilla olisi enemmän varattavia tiloja, jotka mahdollistavat pelaamisen, niin aikuisetkin käyttäisivät niitä enemmän ja tulisivat pelaamaan kirjastoon. Kirjastoihin tulisi ehkä enemmän pelaajia jos pelit olisivat koko ajan esillä, samoin kuin kaupoissa on peliasemat tai demokioskit. Pelaajat vaihtuisivat nopeaan tahtiin ja eri-ikäiset pelaajat pääsisivät kokeilemaan pelejä. Useat haastatellut mainitsivat peliasemat ja niiden hyödyllisyyden.

Mies 33: Tottakai se on vielä niin, että jos halutaan tarjota aikuisten pelejä, niin ne ei voi olla avoimessa kirjastotilassa, niin silloin me tarvitaan suljettu huone niitä varten. Lisäksi ehkä semmonen jonkun näköinen demokioskijuttu vois toimia aikuisilla paremmin, kun nuoret tykkää viettää aikaa ja pelata, aikuiset ehkä tykkää mieluummin kokeilla.

Tilat voivat olla monitoimisia: erilaiset asiakasryhmät tarvitsevat erilaisia tiloja erilaiseen pelaamiseen. Pelihuone voisi siis palvella monenlaisessa käytössä: digitaaliseen pelaamiseen pelikoneet, tarpeellisen suuri pöytä kokous käyttöön ja lautapelejä varten sekä muita tarpeellisia laitteita asiakkaiden käyttöön. Samasta asiasta mainitsevat myös esimerkiksi Aaltonen (2009, 593) sekä Koolhaas (2009, 13).

Mies 33: Sitä sanotaan omaksi huoneeksi [...] sä voit varata sen tilan sieltä kirjastosta ja se on sun asia mihin sä sitä käytät. Sä voit mennä sinne, pelata jotakin peliä pari tuntia, kattoo leffan, korjata vaatteita, käyttää porakoneita tai ottaa vaikka torkut.

Muutamit haastateltavat mainitsivat, että pelaaminen kirjastoissa lisääntyisi jos kirjastolla olisi enemmän tiloja tarjolla pelikäyttöön. Tilojen lisäksi tässä luvussa käsittelen myös lainattavien pelien valikoimaa sekä sitä miten hyvin pelit kiertävät yleisissä kirjastoissa.

4.5.1 Lainattavien pelien valikoima

Lainattavien pelien hankinnoista puhuttaessa vastauksissa korostuu lainausoikeus. Vain yhdessä haastattelussa asia ei tullut esille, koska haastateltava ei ollut pelien hankintojen kanssa tekemisissä. Lainattaville peleille tarvittava lainausoikeus rajoittaa haastattelujen perusteella pelitarjontaa merkittävästi. Kaikkein merkittävimpiä ja suosituimpia julkaisuja ei saada lainattavaksi. Myös lainausoikeudella varustetun pelin kallis hankintahinta

sai kritiikkiä. Kirjastoihin voidaan hankkia myös pelejä, joissa lainausoikeutta ei ole, mutta silloin niitä ei voida lainata ulos kirjastosta. Niitä voidaan kuitenkin pelata kirjaston tiloissa.

Suomen kirjastoissa lainausoikeutta yleisesti kunnioitetaan. Jos teokselle ei sitä ole, niin silloin sitä ei voi myöskään lainata kirjastosta ulos. Joissakin muissa maissa toimitaan toisella tavalla ja ulkomaisista kirjastoista löytyy lainattavina sellaisia merkittäviä pelijulkaisuja, joissa lainausoikeutta ei ole.

Pelien hankintalistojen tarjonta on parantunut siitä mitä se oli vielä muutamia vuosia sitten. Samoin lainausoikeudella varustettuja huippujulkaisuja on aiempaa enemmän saatavilla. Aiemmin kirjastot ovat saaneet tyytyä vaatimattomampiin julkaisuihin, kun lainausoikeutta ei huippujulkaisuille ole saatu. Paljon on sellaisia pelejä kuitenkin joita ei kirjastoon saada lainattavaksi. Mies 30 kertoi, että tärkeimpien pelijulkaisujen listasta kirjastoon voidaan hankkia vain yksi kolmasosa.

Mies 30: Peleihin täytyy saada se lainausoikeus siltä tavarantoimittajalta, niin läheskään kaikkiin peleihin ei saa lainausoikeutta. Hyvin paljon rajoittaa just se, että mihin saa ne lainausoikeudet.

Osa vastaajista korosti pelihankinnoista vastaavan henkilön asiantuntemusta. Sitä tarvitaan, jotta ei esimerkiksi hankittaisi sellaisia pelejä, joihin tarvitaan lisäohjain tai kertakäyttöinen aktivointikoodi. On tietysti hyvä tuntea eri peligenrejä ja osata arvioida mitä pelejä asiakkaat haluavat, aivan kuten myös minkä tahansa muun aineistonkin kohdalla. Tätä näkemystä tuki Pelin paikka -hankkeen loppuraportti (Marjomaa & Oikkonen 2014), jonka mukaan osa kirjastolaisista koki pelien valinnan vaikeaksi ja osaamisensa puutteelliseksi.

Haastatelluissa kirjastoissa pelejä hankittiin kaiken ikäisille pelaajille. Lasten ja nuorten aineisto korostui ehkä hiukan, mutta ei siinä määrin kuin Pelin paikka -hankkeen loppuraportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014), jonka mukaan 92 % toimipaikoista hankki peliaineistoa lapsille ja nuorille, mutta vain 42 % myös aikuisille.

4.5.2 Miten hyvin pelit kiertävät kirjastossa

Lainattavat pelit kiertävät kirjastoissa hyvin. Kaikissa tutkimuksessa mukana olleissa kirjastoissa lainattavat pelit olivat suosittuja. Useimmissa tapauksissa kyse on konsolipeleistä, koska haastateltujen keski suurten ja pienten kaupunkien kirjastoissa ei ole lautapelejä lainattavana. Joissakin tapauksissa lautapelit eivät ole tietokannassa eikä niitä siksi voi lainata. Suurten kaupunkien kirjastoista lautapelejä on lainattavana, ja niiden suosio on suuressa kasvussa. Niitä lainataan ahkerasti ja hankitaan koko ajan lisää.

Kirjastoissa lainataan muitakin pelejä kuin vain digitaalisia pelejä ja lautapelejä. Roolipelejä ja erilaisia pihapelejä löytyy useista kirjastoista. Suurten ja keski suurten kaupunkien kirjastoista löytyi lautapelejä pelattavaksi kirjaston tiloissa. Palapelejä on ollut joissakin kirjastoissa koottavana yhteisissä tiloissa, esimerkiksi kirjaston aulassa, ja ne ovat olleet suosittua yhteisöllistä peliviihdettä.

Nainen 31: Mä nään jopa tärkeempänä, että meillä on niitä pihapelejä kuin, että meillä on joka ikinen versio jostakin pleikkapelistä. [...] Sen sijaan vaikka pihapelit on sen tyyppisiä, [...] että ne palvelutilanteet, jos tulee tarve jollekin mölkylle, on sen tyyppisiä, että on hirveen kätevää että sen saa kirjastosta.

Pelit ansaitsevat paikkansa kirjastoissa kun katsotaan niiden lainauslukuja. Lainausluvut olivat pelien osalta hyviä kaikissa haastatelluissa kirjastoissa ja trendi oli nouseva. Kirjastojen pelikokoelmat kasvavat voimakkaasti kun suosio on suurta.

Nainen 27: Hyllissä ei oo yhtään semmosta peliä jota ei olis tänä vuonna lainattu.

4.6 Mobiilipelaaminen ja pelien digitaalinen jakelu

Sekä mobiilipelaaminen että pelien digitaalinen jakelu ovat kirjastoissa toistaiseksi jääneet vähälle huomiolle. Mobiilipelaaminen nähdään henkilökohtaisena pelaamisen muotona, pääasiassa henkilökohtaisten laitteiden vuoksi.

Digitaalinen pelien jakelu puolestaan vaikuttaisi olevan vielä kaukana kirjastojen tarjoamien palveluiden kentästä. Tässä luvussa käsittelen sekä mobiilipelaamista että pelien digitaalista jakelua kirjastoissa.

4.6.1 Mobiilipelaaminen kirjastoissa

Mobiilipelaamista ei ole vielä mietitty suuresti kirjastoissa. Haastatelluista vain yksi mainitsi alustavasti miettineensä erilaisia mobiilipelaamisen mahdollisuuksia. Mobiilipelaamiseen soveltuvia laitteita löytyi jokaisesta kirjastosta, mutta niitä käytettiin vain opetustarkoituksessa tai e-aineistojen lukemiseen ja selailemiseen. Monet laitteista soveltuisivat myös pelikäyttöön, mutta niitä ei välttämättä ole mahdollista lainata asiakkaille virallisten koulutus- tai opetustapahtumien ulkopuolella.

Osa kirjastoista oli tehnyt tai teettänyt pelillisiä sovelluksia tablettitietokoneille tai muille älylaitteille. Sovelluksilla opetettiin mm. tiedonhakua ja medialukutaitoa. Erään tiedonhaun opetuksessa hyödynnetyn mobiilisovelluksen ainoa ero tietokoneella tapahtuvaan opetukseen oli, että lomake oli mobiililaitteessa, mutta opetuksen vastaanotossa ero puolestaan oli huomattava.

Mobiililaitteet nähtiin myös hyvin henkilökohtaisina ja niillä pelaamista kyllä kirjastossa näkee, mutta kirjastolla ei ole siinä aktiivista roolia. Älypuhelimia kyllä yritetään ottaa mukaan kirjastojen toimintaan, mutta ei pelimielessä. Kirjastoilla on olemassa mobiilipelaamiseen soveltuvia laitteita ja niitä voisi hyödyntää tehokkaammin. Pari kokeilua on jo ollut pelillisillä sovelluksilla.

Nainen 30: Sitä kyllä näkee sitä mobiilipelaamista, mutta ei me olla omassa toiminnassa millään tavalla sitä ajateltu.

Mies 32: Hankala olis ottaa sitä haltuun. Tietty ehkä sillä lailla, että niistä vois tietoa ja tietopalvelua tarjota näistä peleistä, että olis töissä vaikka joku joka osais niistä sitten enemmänkin kysyvälle kertoa, mutta en mä usko, että niitä on kauheasti otettu huomioon. Ne tuntuu ehkä vähän sellaiselta henkilökohtaiselta jutulta kun niitä pelataankin niin henkilökohtaisilla välineillä.

Mies 33 mainitsi mobiilipelaamisen huomioimisessa pelikasvatuksellisen näkökulman. Vaikka mobiilipelaaminen on kasvava pelaamisen muoto ja yhä useammalla ihmisellä on siihen soveltuvia laitteita, niin mobiilipelaaminen ei silti ole kaikille tuttua.

4.6.2 Pelien digitaalinen jakelu

Myöskään pelien digitaalista jakelua ei ole kirjastoissa vielä pohdittu. Vain kaksi haastateltavaa kertoi, että mahdollisuutta on pohdittu, koska olisi tärkeää olla mukana muutoksessa. Tällä hetkellä kaupalliset toimijat pystyvät haastateltavien mielestä tarjoamaan halpoja ja toimivia palveluita, joten he eivät näe kirjastolla mitään roolia digitaalisessa jake- lussa. Kirjastot eivät voi tehdä minkäläistä palvelua tahansa, vaan kirjastojen on huomi- oitava monia asioita, kuten esimerkiksi olemassa olevat lait. Kirjastojen musiikkiosasto- jen puolella puolestaan asiaa on mietitty, joka ilmeni haastatteluista. Myös musiikin puo- lella nähdään, että on vaikea luoda kirjastojen omaa palvelua, joten siksi kirjastot hyö- dyntävät olemassa olevia kaupallisia palveluita. Sellaisia kuten Naxos Music Library, joka tarjoaa taidemusiikkia, sekä Spotify, joka tarjoaa verkkokuunteluun laajan valikoi- man musiikkia.

Haastatteluissa ilmeni sama huomio, jonka Poroila (2013) myös esittää, että kirjastojen ei edes kannata lähteä kilpailemaan Spotifyn kaltaisten palveluiden kanssa tällä hetkellä, koska kirjastojen olisi tehtävä palvelustaan kaupallista palvelua parempi tai tarjottava jo- tain, mitä kaupallinen palvelu ei pysty tarjoamaan. Sama pätee tällä hetkellä myös pelien kaupallisiin jakelupalveluihin. Kirjastot eivät näe, että julkisin varoin olisi järkevää tuot- taa palveluita, jotka kaupalliset toimijat tuottavat halvemmalla. Kirjaston omaan digitaaliseen pelien jakeluun liittyisi lisenssien hallintaa sekä vaadittaisiin sopimuksia pelinteki- jöiden kanssa ja mahdollisesti sopimus jonkun suuren pelien jakelijan kanssa. Pienem- mille pelivalmistajille ja -kehittäjille kirjastoyhteistyöstä saattaisi olla paljonkin hyötyä. Pelien kehittäjät saisivat pelejään esille ja voisivat saada myös arvokasta käyttäjäpa- lautetta.³

Mies 41: Kyllähän se nyt olis tätä päivää, että fyysisistä kopioista päästäis eroon. Musta tuntuu, että me kirjastot ollaan vähän kaikessa vähintään aina 5 vuotta perässä muuta maailmaa, ehkä pahimmillaan se 10 vuotta.

Kirjastot pohtivat tällä hetkellä lähinnä kuinka voisivat hyödyntää olemassa olevia pal- veluita pelien digitaalisen jakelun osalta. Steam-palvelu on vakiinnuttanut paikkansa, ja

³ Pelitestauksen hyödyistä kirjastoille ja kirjastojen käyttäjille kerrotaan enemmän luvussa 4.8.

sen hyödynnettävyydestä on ollut pohdintoja. Palvelu ei tällä hetkellä tarjoa mahdollisuutta kirjastojen luoda palveluun omaa tiliä ja tarjota sitä kautta asiakkailleen pelejä lainaksi. Tämän suuntainen kehitys voisi kuitenkin olla mahdollista.

Kirjasto ei halua olla edelläkävijä digitaalisen jakelun suhteen, vaan mieluummin odotetaan millaisia palveluita kaupallinen taho tuottaa. Kirjastojen passiivisuutta perusteltiin myös sillä, että pelit ovat pieni osa kirjastojen aineistossa, ja suurin huomio ja käytettävissä olevat resurssit keskittyvät e-kirjoihin. Pienemmissä kirjastoissa digitaalista jakelua ei ole pohdittu vielä lainkaan.

4.7 Sosiaalisen median käyttö

Yhtä lukuun ottamatta kaikissa haastatelluissa kirjastoissa sosiaalisen median palveluista käytössä oli Facebook. Muita sosiaalisen median palveluita oli käytössä vähemmän. Nuorten suosiossa olevaa Instagramia ei haastatteluissa juuri huomioitu, vaikka kirjastoilla on myös Instagram-tilejä. Ainoastaan Tampereen kaupunginkirjaston nuorten osaston Instagram-tili mainittiin, jonka kautta he tavoittavat parhaiten kohderyhmänsä. Joitakin muitakin kirjastoja haastateltujen ulkopuolelta Instagramissa on, mutta Facebook on selvästi hallitsevassa asemassa.

Twitter ja kirjaston blogit mainittiin, mutta niitä ei hyödynnetty pelitoiminnassa. Wikialustoja ei Wikipediaa lukuun ottamatta mainittu, eikä niitä hyödynnetty. Pelitoimintaan sosiaalista mediaa hyödynnettiin lähinnä tiedottamisessa ja mainonnassa. Vain yhdessä tapauksessa Facebookin kautta oli jaettu myös muuta peliaiheista materiaalia.

4.8 Pelaamisen hyötyjä kirjastoissa

Pelaamisesta kirjastoissa nähtiin monenlaisia hyötyjä. Yksi keskeisimmistä oli, että tavoitettaisiin sellaisia ihmisiä, jotka eivät muuten koe tarvitsevansa kirjastoa mihinkään, kuten mm. Neiburger (2007) on todennut. Tälle, kirjastoa mielestään tarvitsemattomalle ryhmälle, pitäisi tuottaa palveluja ja olla merkityksellinen, jolloin he näkisivät millaista tarjontaa kirjastoilla muutenkin on. Pelit voivat vaikuttaa positiivisesti kirjaston imagoon

ja muuttaa sitä. Pelien hyödyllisyys kirjastoille nähtiin yhtäläisesti suurissa sekä pienissä kaupungeissa.

Nainen 37: Sitten jos me saatais [...] niillekin mainostettua, jotka ei yleensä kirjastossa käy, mainitsemani tietyn ikäiset käyttäjäryhmät [20-vuotiaat miehet]. Jos niitä saisi sen [pelikulttuuri] avulla tänne kirjastoon lainaamaan muutakin kuin pelejä, niin sehän olis aivan positiivista.

Hyötynä nähtiin, että kirjastoilla on pelejä lainattavana, sillä se tasapäistää yhteiskuntaa, kuten kirjasto muullakin aineistollaan tekee. Suurin osa vastaajista toi kirjastojen tasa-arvoistavan aseman esiin pelaamisen hyödyistä puhuttaessa. Kirjaston tasa-arvoistavan tehtävän ottaa esiin myös Adams (2009). Hyötynä nähtiin, että pelaajat esimerkiksi pääsevät kirjaston avulla kokeilemaan pelejä ennen kuin ostavat niitä.

Mies 34: Ne, joilla ei ylipäättään olisi varaa ostaa niitä pelejä, niin pääsee kuitenkin niistä nauttimaan ja itseään sivistämään niitten pelien kanssa..

Mies 41: Jos ajatellaan aineistoa niin se, että kirjastossa on pelejä [...] on semmonen tasa-arvoa edistävä juttu, että niilläkin joilla ei oo kotona mahdollisuus pelata, niin on jossakin mahdollisuus pelata

Nainen 30: Hyötyä siinä mielessä, että kuitenkin pelithän on aika arvokkaita, niin me tavallaan tasa-arvoistetaan se, että kaikilla on pelaamisen harrastamisen mahdollisuus. Me tarjotaan ilmaseks pelejä lainaan ja pelitapahtumia. Kuka vaan voi tulla tänne tutustumaan peleihin.

Hyvänä puolena voidaan pitää pelien ja pelaamisen houkuttelevuutta, joka tuli esiin haastatteluissa. Pelit saavat kirjaston käyttäjät tulemaan kirjastoon ja viihtymään siellä. Tähän eivät kirjaston muut aineistot ole pystyneet niin hyvin kuin pelit. Samasta asiasta kirjoittavat Neiburger (2007), jonka mukaan pelit saavat nuoret kirjastoon, sekä Thorhauge (2009, 95), jonka mukaan sopivat tilat saavat heidät myös viihtymään siellä. Pelin paikka-hankkeen loppuraportti (Marjomaa & Oikkonen 2014) nostaa hyötynä esiin pelitarjonnan houkuttavuuden lasten ja nuorten keskuudessa, jotka ovat kirjaston pelitarjonnan kohderyhmää.

Hyötynä nähtiin myös, että pelien ympärille voi helposti rakentaa ihmisiä kiinnostavia tapahtumia. Lainattavien pelien ja pelitapahtumien kautta ihmiset pääsevät tutustumaan erilaisiin peleihin sekä pelikulttuuriin. Pelit nähtiinkin nimenomaan kulttuurituotteina ja osana laajempaa kulttuurista kokonaisuutta ja usein peleihin liittyy elokuvia, kirjoja ja

muuta mediasisältöä, joten aineiston avaamisesta voisi olla hyötyä kirjaston käyttäjille. Mies 32 totesi pelien olevan iso maailmanlaajuinen ilmiö, joka kuuluu luontevasti kirjastoon. Koska pelit ovat kulttuurituotteita, on kirjasto niille luonnollinen ympäristö.

Mies 33: Mä lähtisin ehkä niin, että kirjasto hyötyy silloin kun se on täyttänyt tehtävänsä, ja sen tehtävän täyttäminen on se, että se pystyy vastaamaan ihmisten kulttuurin tarpeeseen ja tuomaan lisää kulttuuria tarjolle ihmisille niin, että kansalainen rikastuu ja kokee oppineensa jotakin uutta, ja on saanut elämälleen lisäarvoa kirjastosta, niin tällöin kirjasto on toiminu oikein. Ja jopa ehkä löytänyt uuden harrastuksen tai muuta. Kirjastohan on tyytyväinen kun on onnistuttu siinä mitä on haluttu eli kirjastosta on tosissaan hyötyä sille asiakkaalle, niin silloin niistä asiakkaistakin on hyötyä meille.

Pelikasvatusnäkökulma tuli esiin suurten kaupunkien kirjastojen kohdalla. Pelitietouden levittäminen eri kohderyhmille auttaisi poistamaan pelejä ja pelaamista kohtaan tunnettuja ennakkoluuloja ja vähentäisi shokkiuutisoinnin vaikutuksia.

Pienten kustantajien ja indie-pelintekijöiden kanssa tehtävä yhteistyö voisi olla kirjastoille hyödyllistä. Pelien tekijät saisivat pelinsä esille kirjastoissa ja kirjaston asiakkaat uusia mielenkiintoisia ja erilaisia pelejä pelattavaksi. Kirjastot ja niiden käyttäjät voisivat samalla olla mukana pelitestauksessa, joka olisi arvokasta myös pelien kehittäjille. Vuonna 2013 Kaleva, Latva ja Hiltunen tekivät selvityksen Vantaan kaupunginkirjastolle kirjastojen käytöstä pelien testausympäristönä.⁴ Loppupäätelmänä he toteavat, että: ”kirjastojen rooli niin käytettävyydestä testausympäristönä kuin jakeluväylänä suomalaisille kevytjulkaisuille ja pelien avoimille ja suljetuille betaversioille on potentiaalisesti merkittävä.” Yhteistyöstä voisi siis olla hyötyä kirjastoille sekä kirjaston käyttäjille. Yhteistyöstä saatavassa hyödyssä olisi myös pelikasvatuksellinen näkökulma, kun kirjaston käyttäjät näkisivät mitä kaikkea pelin kehittämiseen kuuluu ja millaisia asioita pelituotteiden takana oikeasti on.

Peleillä todettiin myös olevan sivistävä vaikutus. Se ulottuu myös kirjaston henkilökuntaan, sillä henkilökunnan tietotaidon ja osaamisen karttuminen nähtiin muutamien vastaajien osalta hyödyllisenä asiana. Haastatteluissa ilmeni, että henkilökunnan olisi tunnettava pelien sisällöt paremmin.

⁴ Kaleva, Latva ja Hiltunen tekivät selvityksen vuonna 2013, mutta sitä ei ole julkisesti saatavilla.

Pelien hyödyllisyys nähtiin myös nuorten auttamisen näkökulmasta. Pelien avulla voitaisiin saada huonossa tilanteessa olevia nuoria mukaan kirjaston toimintaan ja sitä myöten kiinnittymään sosiaaliseen yhteisöön. Mies 41 pohti kirjaston pelitarjonnan hyödyllisyyttä tästä näkökulmasta: kun nuoret pelaavat kirjastossa he eivät ole silloin pahanteossa.

Kirjasto voi osaltaan auttaa ihmisiä tutustumaan erilaisiin pelityyppeihin ja peleihin. Kun kirjasto tuo monipuolisesti esille aineistoaan ja pelikulttuuria, niin sitä kautta se palvelee peleistä kiinnostuneita asiakasryhmiä, niin satunnaisia pelaajia kuin peliharrastajiakin, ja voi edesauttaa muita kiinnostumaan ja kokeilemaan uusia kulttuurimuotoja. Sillä tavoin kirjasto voi myös perustella vaikuttavuuttaan ja saada rahoitusta. Nainen 32 näkee, että nykyinen peliteollisuuden hype, voisi osaltaan auttaa kirjastoa perustelemaan vaikuttavuutta rahoitusta haettaessa. Pelaamisesta on tullut hyväksytympää myös aikuisväestössä.

Nainen 32: Nyt yleinen asenneilmapiiri on muuttumassa, että se oo enää niinkun jos sä pelaat jotain, niin mitä ihmettä, varsinkin jos sä oot aikuinen ihminen, niin mitä sää ny tommosta,

Pelaamisen sosiaalinen aspekti nousi esiin useassa haastattelussa, kuten myös monissa lähteissä (ks. mm. Lipschultz 2009; Nicholson 2008; Neiburger 2007), joissa puhutaan sen hyödyistä. Myös Pelin paikka -hankkeen loppuraportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014) pelaamisen sosiaalisuus nostettiin esiin hyvänä asiana. Yhdessä pelaaminen luo ja ylläpitää erilaisia yhteisöjä, joiden hyöty voidaan nähdä yhteiskunnallisesti tärkeänä. On tärkeää, että pelejä on tarjolla kirjastossa, eikä niitä väheksytä kulttuurimuotona.

Nainen 31: Se liittyy ennen kaikkea siihen, että miten nähdään kirjaston rooli, että eihän se nyt meitä hyödytä tai ole hyödyttämättä, että istuuko tuolla nyt lukija vai pelaaja, mutta on tärkeää ennen kaikkea aatella, että mikä on kirjaston tavoite ja rooli, niin sitä kautta toki on tärkeää, että meillä ei yhteiskunnassa jätetä jotakin kulttuuriharrastajaryhmää pois julkisista palveluista.

Yhdessä pelaaminen, kun eri-ikäiset pelaavat yhdessä, katsottiin hyväksi asiaksi Pelin paikka -hankkeen loppuraportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014). Aihetta sivuttiin myös haastatteluissa, ja yhdessä pelaamisen hyödyistä yli sukupolvirajojen kirjoittavat muun muassa Adams (2009), Neiburger (2007, 5–9) ja Ibach Nissen (2009, 89). Pelin paikka -raportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014) mainittiin pelaamisen rauhoittava vaikutus lap-

siin, joka ei puolestaan ilmennyt haastatteluista. Kontaktit asiakkaiden välillä sekä asiakkaiden ja henkilökunnan välillä mainittiin Pelin paikka -raportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014) myös hyvänä asiana. Tällaista keskusteluyhteyden muodostumista ei suoraan mainittu haastatteluissa, mutta asiaa sivutiin yhteisöllisyydestä puhuttaessa.

4.9 Pelaamisen haittoja kirjastoissa

Lähes kaikki vastaajat kertoivat, että pelit ja pelaaminen ovat kohdanneet vastustusta ja kielteistä kritiikkiä kirjastoissa, jonka olemassa olosta kirjoittaa myös Adams (2009). Varsinkin silloin, kun digitaaliset pelit tulivat aineistona kirjastoihin. Kritiikki on koskenut ja osittain koskee edelleen sitä, että kuuluvatko pelit aineistona kirjastoon ja ovatko niiden sisällöt haitallisia. K18-pelien hankkimisesta mainittiin aiheutuneen keskustelua. Myös peliaineiston kalliisiin hankintahintoihin on suhtauduttu kielteisesti.

Nainen 31: Väännetään ihan siitä ideologiasta, että pelit ovat haitallisia yksilöille, täten niitä ei pitäis kirjastoissa olla -tyyppisistä asioista. [...] Meillä on äärimmäisen ristiriitaisia mielipiteitä tästä alueelta talon sisällä. Meillä on ihmisiä jotka haluais kieltää kaikki pelit ja pelaamisen kirjastossa ja meillä on ihmisiä, jotka pitää sitä äärimmäisen tärkeänä, eli se jakautuu tosi isolle spektrille.

Mies 33: On hankala ajatella niin, että kulttuurista olisi jollekin jotakin haittaa. Vähän voitais mieltä samalla tavalla sitten, että onko haitallista jostakin meidän muusta tarjonnasta. Voiko olla haitallista, että meillä on jotakin tiettyjä kirjoja tai, että onko mahdollista, että meidän asiakkaat lukee liikaa.

Perinteisempi kirjastoväki on vastustanut nuorempia kirjastolaisia enemmän pelien ja pelaamisen tuomista kirjastoon. Perinteisempi kirjastoväki saattaa arvella pelitoiminnan olevan pois kirjaston perinteisestä tehtävästä olla kansan sivistäjä. Mies 33 mainitsee, että osa vanhemmista kirjastolaisista voi olla äänekkäitä vastustajia, mutta prosentuaalisesti kyseessä on pieni osa, ja todellisuudessa kirjastolaiset pelaavat paljon ja monipuolisesti. Mies 41 mainitsee johtajan taholta tulleen esimerkin vaikuttaneen alkuaikojen kritiikkiin positiivisesti ja tyrehdyttäneen keskustelun pelien turmiollisuudesta ja haitallisuudesta sekä kirjastoon kuulumattomuudesta.

Nainen 32: Pelejä, pelaamista, sen tuomista kirjastoon on kyseenalaistettu melko usein esimerkiksi kahvipöytäkeskusteluissa. Vaikka yleisesti pelit hyväksytään jo aineistoon kuuluvaksi osaksi, olen kokenut, että ainakin suurin osa vanhemmista ja jotkut nuoremmistakin työntekijöistä eivät näe pelaamisessa ja pelitapahtumissa mitään järkeä.

Vastustus pelejä kohtaan saattaa esiintyä enemmän passiivisuutena pelejä ja pelitapahtumia kohtaan. Tämä johtuu siitä, että pelejä ei tunneta ja osalle henkilökunnasta digitaaliset pelit täysin vieras kulttuurimuoto.

Myös kirjaston asiakkaiden puolelta on tullut vastusta, osittain voimakastakin kritiikkiä pelien ja pelaamisen haitallisuudesta. Kaikkein konservatiivisimmat asiakkaat ovat halunneet poistaa kokonaan pelit aineistona kirjastoista.

Nainen 31: Se on mun mielestä kans kiinnostavaa, että kun meillä on asiakkaita, jotka myös vastustaa voimakkaasti, että pelaaminen ei kuuluis kirjastoon, niin pystytääks me ikään kuin nykyisellä toiminnalla muuttamaan sitä käsitystä vai vahvistetaanko me niitä ennakkoluuloja, tosi vaikee sanoo.

Kirjastossa pelaamisesta usein aiheutuvaa melua ei varsinaisesti koettu haitaksi, vaikka se kyllä hyvin tiedostettiin ja vastaajat myös kertoivat, että asiakkaat valittavat joskus melusta. Eniten esille nousi lasten tietokonepäätteillä pelaamisesta syntyvä meteli. Pelaamiseen tarkoitettuja tiloja kaivattiin monen vastaajan osalta. Erilliset pelitilat voisivat myös olla ratkaisu meluongelmiin. Meteli ei ole uhkakuva kirjastossa pelaamiselle silloin, kun pelaamiselle on sopivat tilat kirjastossa. Mies 34 mainitsi, että pelaamisesta aiheutuva melu on haittana etenkin vanhoissa kirjastorakennuksissa, joita ei ole suunniteltu pelaamisen näkökulmasta.

Haastatteluissa mainittiin, että lapset innostuessaan saattavat pitää meteliä, joka katsottiin haitaksi. Huomioitavaa on, että innostuneisuutta ei laskettu haitaksi, vaan ainoastaan siitä aiheutuva meteli. Samoin Pelin paikka -hankkeen loppuraportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014) huomioitiin lapsien innostuneisuuden vaikutus meteliin, mutta samalla mainittiin pelaamisen rauhoittava vaikutus lapsiin hyötynä. Pelaamiseen liittyy siis erilaisia tunnetiloja ja se saa aikaan reaktioita, jotka voidaan nähdä hyödyllisiksi tai haitallisiksi. Pelin paikka -raportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014) haitaksi mainittiin myös lasten riitely, joka tuli esiin myös haastatteluissa, joissa osa vastaajista katsoi sen häiritseväksi tekijäksi.

Riitelyä ei vastaajien mukaan esiintynyt kuin satunnaisesti. Pelin paikka -raportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014) mainittiin, että meteli tai riitely eivät välttämättä liity suoraan pelaamiseen, joka ei puolestaan ilmennyt haastatteluista.

Pelaamisen ei katsottu vievän tilaa muulta kirjastotoiminnalta. Haastateltavat näkivät, että kaikki käyttäjät sopivat samaan tilaan kunhan kaikki ymmärtävät, että kirjastossa on erilaisia tapahtumia. Erilaiset palvelut tarvitsevat niihin soveltuvat tilat, kuten Juntumaa (2002, 36) mainitsee.

Nainen 32: Kaikki ymmärtäs, että täällä voi monenlaista tapahtua täällä kirjastossa, että kaikki eläis sitten rinnakkain sävyisästi ettei hirveesti häiritteis muita asiakkaita.

Mies 33: Tietenkinhän se vaatii asennemuutosta ja sitä, että pitää ymmärtää, että kaikki kirjastot ei enää ole pitkään aikaan ollu sellasia huopatosutehtaita niin kuin se on se tiukkaan istuva stereotypia. Ehkä konservatiivisimmat asiakkaat kokee, ketkä haluais paluuta takasin vanhoihin hyviin aikoihin, kun kirjastoissa oli vain kirjoja ja oltiin hiljaa, niin he ehkä kokee sen haittana että kirjastossa pelataan, mut kirjasto ite varmaan enemmän kokee sen hyötynä, että meillä on asiakkaita ketkä viihtyy meidän tiloissa, usein monta tuntia, mitä meidän muut sisällöt [muut kuin pelit] ei tähän mennessä oo saanu tehtyä.

Rauhallista työskentelytilaa tulisi myös olla kirjastoissa (ks. Jussila 2009; Thorhauge 2009, 96–97), ja esimerkiksi Mies 34 mainitsee, että kirjaston tilojen kohdalla pääpaino tulisi olla rauhallisella työskentelytilalla. Kun sopivia tiloja ei ole, henkilökunta joutuu usein hillitsemään pelaamisesta aiheutuvaa melua ja häiriötä, mikä lisää työtaakkaa. Erillisissä pelitiloissa tätä ongelmaa ei olisi, mikä tuli ilmi useiden vastaajien osalta. Haastatteluista ilmeni sama asia, josta Koolhaas (2009, 13) ja Jussila (2009) kirjoittavat, että kirjastoissa tilat olisi syytä jakaa eri toimintojen mukaan tarkoitusten mukaisiksi.

Mies 34: Vanhoissa [tiloissa] sille [metelille] ei oikein mahda mitään, muuta kun, että henkilökunta puuttuu siihen, mikä on tosi kuormittavaa ja ärsyttävää [...] henkilökunnalle, se ikuinen hyssyttely ja motkottaminen, et se kuormittaa henkilökuntaa varmaan yhtä paljon ellei enemmän kuin niitä lapsia, joita me hyssytetään.

Pelitapahtumista aiheutuva lisätyö katsottiin haitaksi pelitoiminnan kehittämiseksi. Resursseja kaivattiin lisää. Resurssipula ei koske ainoastaan pelitapahtumia joissa pelataan

digitaalisia pelejä, vaan myös esimerkiksi lautapelejä, joissa tarvitaan valvontaa ja ohjausta.

Ongelmat näyttävät olevan samantyyppisiä kaiken kokoisten kaupunkien kirjastoissa. Pienissä kaupungeissa kaikkia pelejä ja kirjastossa pelaamista koskevia ongelmia ei vielä ole tullut vastaan, johtuen pelitoiminnan vähäisyydestä.

Mies 30: Ei oo kyllä vielä. Ei tunnu paljo sen kummemmin välittävän nuo kollegat. Ne on ulospäin DVD:n näköisiä paketteja joita nyt vaan kiertää tässä muun kokoelman ohessa.

Lainattavista peleistä ei haastateltavien mukaan koidu mitään haittaa, sillä lainausjärjestelmä estää alaikäisiä lainaamasta kiellettyjä pelejä. Sen sijaan kirjaston tiloissa pelaamista on vaikea valvoa. Alaikäisten pelaamisen valvonnan vaikeus johtuu usein siitä, että pelikoneet ovat vapaassa käytössä. Myös erillisen pelitilan valvonnan hankaluudesta mainittiin, mutta sitä ei pidetty kovin merkittävänä hättänä.

Pelaamisen haitoista kirjastoissa puhuttaessa, pelihaitat tai peliongelmat eivät nousseet esiin kuin yhdessä haastattelussa, mutta kirjaston rooli niiden ehkäisyssä rajoittuu lähinnä tiedon jakamiseen. Oikeastaan ainoa kirjastoille näkyvä pelihaitta ovat nuoret, jotka tulevat kirjastoon pelaamaan, kun kotona pelaikaa on rajoitettu. Tästä ilmiöstä mainittiin, että se on enemmän kasvattajan kuin kirjaston ongelma. Pelihaitat ovat kuitenkin olemassa oleva ongelma, ja kirjastokin voi olla mukana ehkäisemässä niitä tiedottamisen muodossa.

Mies 33: Me voidaan niistä [pelihaitat] kyllä mielellään tietoa levittää ja kertoa enemmän ja mahdollistetaan, että ne ihmiset ketkä tätä tietoa tarvii löytää ne ihmiset, ketkä tästä paljon tietää. Siinä kirjastolla iso rooli, tieto löytää sen tiedon tarvitsijan. Se on ollu kirjaston iso tehtävä aina, niin myös pelihaitoissa.

Sitä, että peleihin ja pelaamiseen käytetään rahaa kirjastoissa, ei koeta ongelmaksi. Vaikka joku on saattanut aluksi vastustaa peliaineiston korkeita hankintahintoja, niin nykyisin peliaineistojen hankinnat hyväksytään vaikka useimmiten peliaineisto hankitaan yhteisestä budjetista. Eri osastoilla saattaa olla omat määrärahat, jolloin peliaineistojen hankintahinnat eivät kohtaa vastustusta.

4.10 Pelikulttuurin rahallinen tukeminen kirjastoissa

Pelikulttuurin tukemiseen kirjastoissa ei erikseen ole budjetoitu rahaa. Pelihankinnat hoidetaan samoin kuin muukin aineistohankinta. Laitehankinnat puolestaan vaativat erillistä rahoitusta. Tiloja pelaamiseen ei vanhemmissa kirjastorakennuksissa juurikaan ole, mutta uusiin niitä on rakennettu. Peliaiheisia projekteja tehdään, mutta niihin on haettava ulkopuolista hankerahoitusta. Tässä luvussa käsittelen erikseen pelihankinnat, pelitilojen rahoituksen sekä peliprojektien rahoituksen.

4.10.1 Pelihankinnat

Pelihankinnat tehdään yleensä yhteisestä budjetista muiden aineistohankintojen kanssa. Vain yksi haastatelluista mainitsi, että pelihankintoja varten on oma budjetti. Nämä havainnot ovat linjassa Pelin paikka -hankkeen loppuraportin (Marjomaa & Oikkonen 2014) kanssa, jonka mukaan suurimmalla osalla kirjastoista ei ollut käytössä erillistä budjettia pelihankintoihin. Laitehankinnat, jos sellaisia on tehty, ovat olleet kertahankintoja ja niihin on saatu ulkopuolinen hankerahoitus. Lainattavien pelien hankintojen osalta on tällä hetkellä hyvä tilanne. Kaikki mitä halutaan, pystytään myös hankkimaan jos budjetissa on rahaa jäljellä. Pelihankinnoissa on yksi erityispiirre, josta haastatteluissa huomautettiin: pelihankintojen osalta on otettava huomioon, että suurin osa huippujulkaisuista tulee viimeisellä vuosineljänneksellä, joten kirjastot tarvitsevat asiantuntevan henkilön hoitamaan pelihankintoja. Jos alkuvuodesta tulleet aineistomäärärahat on käytetty jo ennen kuin huippujulkaisut tulevat markkinoille, niin ollaan tilanteessa, jossa mitään niistä ei pystytä hankkimaan.

Koska pelihankinnoille ei yleensä ole omaa budjettia, niin kirjastojen on myös vaikea seurata niihin käytettyä rahaa. Hankintoja tehdään kun on rahaa käytettävissä, mutta välttämättä ei pystytä sanomaan mikä on pelihankintojen osuus. Tätä havaintoa tukee myös Pelin paikka -hankkeen loppuraportti (Marjomaa & Oikkonen 2014), jossa vain kaksi vastanneista määritteli pelibudjetin suhteessa kirjaston kokonaisaineistomäärärahaan. Peliaiaineiston hankkiminen nähtiin tärkeäksi asiaksi, ja sen nähtiin olevan perusta kirjaston pelitoiminnalle.

4.10.2 Pelitilojen rahoitus

Kaikki vastaajat olivat yhtä mieltä siitä, että pelaamiseen tarvittaisiin sille varattuja tiloja kirjastoihin. Tilojen ei tarvitsisi olla pelkästään pelaamista varten, eikä niiden tarvitsisi olla välttämättä kovinkaan erikoisia.

Mies 41: Ihan ehottomasti, sataprosenttisesti, ja semmonen johon olis helppo päästä. Vaikka se olis joku läpinäkyvä kuutio jossakin nurkassa, mutta ehottomasti. Se olis ihan must-juttu, että olis semmonen tila. Se pitäis olla sillä lailla, että kun sää tuut kirjastoon niin sää voit vaan kävellä sinne. Se pitäis olla tietyllä tavalla valvottavissa, mutta semmonen mahdollisimman easy access -paikka, että sinne ei tarvis mennä tiskin kautta. Se on kömpelö ja vanhanaikainen järjestely.

Huolimatta selvästä tarpeesta, tiloja varten ei ole käytössä rahaa. Vaihtoehtona tilojen puutteelle jotkin kirjastot ovat hankkineet pelisalkkuja, joissa on kaikki tarvittava ns. tilapäisen pelihuoneen pystyttämiseen. Etuna pelisalkuissa on niiden liikuteltavuus. Suljetavan pelihuoneen etuina on monikäyttöisyys ja ikärajoilla varustettujen pelien pelaamisen mahdollistaminen. Kirjastoja uusittaessa olisi pelaaminen otettava huomioon. Kirjastoissa tilojen käyttötarve on muuttunut, mutta tilojen saneeraus on hidasta, kuten myös Aaltonen (2009, 593) toteaa. Joihinkin kirjastoihin muutostöitä ei arkkitehtuurisista syistä voida toteuttaa. Uusiin kirjastorakennuksiin on tehty erillisiä pelihuoneita ja ne ovat hyvin suosittuja.

Nainen 30: Meillä se on se tila vaan. Sitä tilaa ei semmoselle toiminnalle oo. [...] Jos tulee tarve jollekin, niin sit se raha tulee jostain muualta.

Tarvittavat investoinnit eivät välttämättä ole kovin suuria verrattuna kirjaston organisaation kokoon. Haastatteluissa ilmeni myönteisen johdon tarve, jotta saataisiin rahoitusta pelitiloille ja laitehankinnoille. Sen lisäksi tarvittaisiin resursseja henkilökunnalle sekä koulutusta ja aikaa tehdä työtä pelikulttuurin parissa.

4.10.3 Peliprojektien rahoitus

Peleihin liittyviä projekteja kirjastoilla on paljon (Kirjastot.fi 2015b). Niitä on suurilla ja pienillä kirjastoilla, mutta kaikkia yhdistää erillinen hankerahoitus. Tämä on ymmärrettävää, kun kehitystyö kirjastoissa on projektilähtöistä. Mies 33 mainitsee, että ihannetilanne olisi jos projektien jälkeen pelitoiminnasta tulisi kirjastoissa normaalitoimintaa.

Nainen 32 mainitsi, että esikoululaisille tehtiin projektina mediakasvatuspeli, joka on käytössä edelleen. Rahoitus tähän saatiin ulkopuolisena projektirahoituksena. Yleisesti vastaajat arvelivat, että tulevaisuudessa ei ole tiedossa juurikaan rahoitusta uusiin laitehankintoihin tai lisäystä henkilöstön suhteen. Ulkopuolinen rahoitus on vastaajien mukaan tällä hetkellä suositeltavin rahoitusmalli peliaihteiden hankintojen ja projektien suhteen.

4.11 Peliprojektit kirjastoissa

Haastatelluista kirjastoista suurilla kaupungeilla oli ollut peliprojekteja, keskisuurilla joi-takin pienimuotoisia, lähinnä yksittäisiä tapahtumia, ja pienillä ei ole ollut peleihin liittyviä projekteja. Suurilla kaupungeillakaan peliprojekteja ei ollut kovin paljoa vielä ollut. Kaiken kokoisten kaupunkien kirjastoissa perusteluina projektien vähyyteen oli, että peliprojektien toteuttamiseen ei ole sopivaa henkilöä tai ei ole aikaa eikä muita resursseja. Pelitoiminta nähtiin useassa paikassa lisätyönä.

Mies 33: Saattaa olla, että sen organisoidun toiminnan käynnistäminen vaatii jonkinlaisen projektin, mutta paras tilannehan olis siinä, että niitä projekteja ei enää tarvittas, vaan pelit ja pelaaminen kirjaston paletissa olis osa normaalia toimintaa, samalla tavalla kun vaikka mediakasvatus, jollon sitä ei tarvis enää projektimuotosena toteuttaa vaan sit se toimis ikään kuin omalla painollaa kirjaston ydintoimintana.

Haastatteluista kävi ilmi, että kirjastoilla olisi tarvetta kehittää erilaisia peliaihteisia projekteja. Peliaihteiset projektit voisivat koskettaa myös henkilökunnan pelitietouden lisäämistä koulutusten avulla. Rahoitus on toinen kysymys henkilökunnan lisäksi, joka tulee ottaa huomioon peliprojekteja toteuttaessa. Suurin osa peliaihteisista projekteista tehdään hankerahoituksella, joten kirjastojen ei tarvitse käyttää omia määrärahojaan. Peliprojek-teja voi toteuttaa kohtalaisin kustannuksin (ks. Nicholson 2008), joten suurin este niiden toteutumiseen näyttäisi olevan henkilökuntaresurssien rajallisuus sekä henkilökunnan osaamisen puutteet. Mahdollisesti henkilökunnan nuorentuessa myös pelitietous ja kiinnostus peleihin ja pelaamiseen lisääntyy, jolloin uusien peliprojektien toteuttaminen kävisi luonnollisemmin pakottamatta.

Vaikka haastatelluissa kirjastoissa ei ollut kovin paljoa peliaiheisiaprojekteja, niin Suomen yleisissä kirjastoissa on kuitenkin tehty useita peliaiheisia projekteja (Kirjastot.fi 2015b). Niistä ja niiden tavoitteista on kerrottu tarkemmin luvussa 2.5.

4.12 Pelilukutaidon opetus kirjastoissa

Pelilukutaitoa ei opeteta vielä kirjastoissa, mutta suurissa kaupungeissa se nähdään yhtenä medialukutaidon muotona ja siten olisi perusteltua, että kirjastoilla olisi rooli pelilukutaidon edistäjänä. Suurissa kaupungeissa nähdään, että pelilukutaidon opetus kuuluu kirjaston ydintehtäviin ja sen edistämisen eteen olisi tehtävä voimakkaasti töitä. Näissä kaupungeissa pelilukutaidon edistäminen kirjaston toimesta perusteltiin kirjaston tasa-arvoistavalla tehtävällä. Kirjaston tulisi olla asiantuntijatoimija, sillä kirjastolla on jo olemassa valmiudet toteuttaa pelilukutaidon opetusta ja siten tukea kansalaisten elinikäistä oppimista. Myös Adams (2009) tukisi kirjastoissa eri lukutaitojen opetusta ja elinikäistä oppimista. Suurissa kaupungeissa pelilukutaito nähtiin osana medialukutaitoa. Sen lisäksi pelilukutaito ja medialukutaito haluttaisiin nähdä uudemman termin, monilukutaito, alla, sillä se pitäisi sisällään molemmat termit.

Suurien kaupunkien käsitys oli hyvin erilainen verrattuna tutkimuksessa mukana olleisiin keskisuuriin ja pieniin kaupunkeihin, joissa pelilukutaidon opetus nähtiin mahdollisuuksien mukaan suurten kirjastoyksiköiden asiana, joilla on enemmän resursseja. Näissä kaupungeissa huomioitiin myös henkilökunnan koulutustarve ja ajateltiin, että pelilukutaidon opetusta varten kirjastoihin tarvittaisiin lisää osaavaa henkilökuntaa. Pelilukutaidon opetus nähtiin myös koulujen asiana, jossa kirjastolla ei välttämättä tarvitse olla roolia. Pienissä kaupungeissa ongelmaksi kirjaston henkilökunnalle koettiin opettajan rooliin mukautuminen. Sitä varten kirjastojen henkilökunnan ammatti-identiteetin olisi muututtava ja henkilökunnan mukauduttava muutoksiin. Suuremmissa kaupungeissa tämä muutos on edennyt pidemmälle ja osittain jo tapahtunut.

4.13 Pelien ja pelaamisen tulevaisuus kirjastoissa

Pelitoiminta nähtiin suurimmaksi osaksi kirjastojen ydintoimintana, ja suurin osa haastatelluista näki sen kirjastojen ydintoimintana tulevaisuudessa. Osa näki pelitoiminnan jo

nyt kirjastojen ydintoimintana tai ainoastaan isojen kirjastojen ydintoimintana. Nainen 30 totesi, että pelaaminen limittyy monella tapaa ydintoiminnaksi, kuten media- ja pelilukutaidon sekä pelaamisen muodossa. Pelit nähtiin kulttuurimuotona ja siksi ne ovat osa kirjaston ydintoimintaa ja -tehtävää. Yksi vastaajista näki, että pelitoiminta voisi olla ydintoimintaa tulevaisuudessa jos siihen annettaisiin resursseja. Hänen mukaansa pelien kuului olla keskeisessä asemassa kirjastoissa, mutta tällä hetkellä ei ole sellaista työntekijää, jolla olisi aikaa järjestää tai kehittää pelitoimintaa. Osa vastaajista huomioi myös, että johdosta tuleva tuki mahdollistaisi pelitoiminnan kehittymisen.

Mies 41: Se on semmosessa huutolaispojan asemassa tuo pelit. Ehottomasti kyllä kuului olla ihan keskeisessä asemassa kirjastojen toiminnassa, mutta olis kyllä kiva jos se työnantajakin huomiois ja antais siihen mahdollisesti aikaa, mutta valitettavasti sitä ei meillä oo.

Osa vastaajista oli sitä mieltä, että pelitoimintaa ei voida luokitella kirjaston ydintoiminnaksi. Voidaan spekuloida sillä, mikä mielletään ydintoiminnaksi. Tässä kohtaa voi olla, että ydintoiminta on tulkittu jyrkemmin kuin kysymyksiä laadittaessa on ajateltu. Pelitoiminta saatettiin nähdä isojen kirjastojen ns. luksustuotteina. Huomautettiin, että pelikulttuurin arvostuksen noustessa siitä voisi tulla yleisemmin osa myös pienempien kirjastojen toimintaa. Pelitoiminta miellettiin myös ydintoiminnan reuna-alueeksi, mutta ei varsinaisesti kirjaston ydintoiminnaksi.

Pelien asema kirjastoissa tulevaisuudessa voisi haastateltavien mukaan olla voimakkaampi ja ne voisivat olla enemmän esillä. Haastateltavien mukaan pelit ovat aineistona tulleet kirjastoihin jäädäkseen ja kirjastoissa pelaamista tulisi lisätä tulevaisuudessa. Perusteluina käytettiin pelien kulttuurillista arvoa, pelialan voimakasta kasvua sekä suurta harrastajamäärää, joka todennäköisesti vielä kasvaa tulevaisuudessa. Kirjastojen olisi pystyttävä vastaamaan peliharrastuneisuuden mukanaan tuomiin kulttuuripalvelutarpeisiin. Kirjastot kulttuurin vaalijana eivät voi sivuuttaa yhtä, alati kasvavaa, kulttuurimuotoa.

Nainen 27: Olis se nyt vähän hassua jos pelaaminen ja pelit unohdettais kokonaan. Se olis ammottava aukko kirjaston toiminnassa. Kun se niin vahvasti kuuluu ihmisten elämään.

Kirjastojen pelitoiminta on tällä hetkellä pitkälti asiasta kiinnostuneiden henkilöiden varassa ja systemaattinen toiminta puuttuu. Tietty perustaso on olemassa silloin, kun kirjastoilla on oma pelikokoelma, mutta pelitoimintaan kuuluu oleellisesti myös pelien sisältöjen avaaminen, pelitapahtumat ja pelikulttuuriin liittyvien ilmiöiden huomioiminen. Yhteistyö eri sidosryhmien kanssa ja osallistuminen pelialan tärkeisiin tapahtumiin auttaisi kirjastoja tuomaan omaa pelitoimintaansa näkyväksi asiakkaille. Pelien asema kirjastojen sisällä saattaa myös muuttua tulevaisuudessa, ja ne voivat yhdistyä muiden mediasisältöjen kanssa.

Mies 32: Tulevaisuudessa voi olla mediaosastoja [...] yhdessä olis musiikkia, pelejä ja mitä tahansa uutta teknologiaa ja palveluita niihin liittyen. Jos nää kaikki tulis yhteen, niin sehän vois olla mielenkiintoinen kokonaisuus johon kirjastoilla olis myöskin varaa ja [...] täällä olis myös oikeasti käyttöä semmoselle kokonaisuudelle huolimatta aineiston digitalisoinnista tai nettiin menemisestä. [...] Tällainen vois olla ydintoimintaa tai osana ydintoimintaa.

Uudet teknologiat voisivat olla pelien ohessa osa kirjastojen mediakokonaisuutta. Kirjastojen ajateltiin tulevaisuudessa olevan paikkoja, joissa pääsee helposti tutustumaan uuteen teknologiaan, kuten robotiikkaan ja virtuaalilaseihin.

Koulutustoiminta nähtiin myös tulevaisuudessa yhtenä vaihtoehtona tehdä pelitoimintaa. Koulutuksilla tarkoitettiin sekä lasten vanhemmille että kirjaston omalle henkilökunnalle järjestettäviä peliaiheisia koulutuksia. Vanhemmille suunnatuissa koulutuksissa voisi hyödyntää sidosryhmiä, kuten aikuiskoulutusta.

Sidosryhmien kanssa tehtävää yhteistyötä toivottiin laajalti. Kirjaston omat resurssit tai asiantuntemus eivät välttämättä riitä järjestämään laadukasta pelitoimintaa, joten siihen tarvitaan sidosryhmien asiantuntemusta. Sidosryhmien kanssa tehtävää yhteistyötä toivottiin myös pelivalmistajien ja kustantajien kanssa. Esimerkiksi tuotannossa olevien pelien ja ennakoiden pelaamismahdollisuus kirjastoissa toisi lisäarvoa pelaajille, pelintekijöille sekä kirjastoille.⁵ Yleisesti kaikki pelialan yritysten kanssa tehtävä yhteistyö oli toi-

⁵ Mahdollisista yhteistyömuodoista sidosryhmien kanssa on kerrottu tarkemmin pelaamisen hyötyjä käsittelevässä luvussa 4.8.

vottua. Pelin paikka -hankkeen loppuraportin (Marjomaa & Oikkonen 2014) mukaan kirjastoilla ei juurikaan ole kokemusta yhteistyöstä pelitoiminnan osalta erilaisten sidosryhmien kanssa. Kansallinen pelipäivä mainittiin muutamissa haastatteluissa yhteistyökumppanina, ja se mainittiin myös Pelin paikka -raportissa (Marjomaa & Oikkonen 2014) yhtenä yleisimmistä kumppaneista yhdistysten ja nuoritoimen ohella.

Puolet vastaajista oli sitä mieltä, että kaikkien Suomen yleisten kirjastojen pitäisi tukea pelaamista ja pelikulttuuria jollakin tasolla. Helpoin tapa on tarjota aineistoja lainattavaksi, sekä digitaalisia että ei-digitaalisia pelejä. Toisen puolen mielestä pelaamista ja pelikulttuuria pitäisi tukea mahdollisuuksien mukaan. Tällä tarkoitettiin yleensä sitä, että pienillä yksiköillä ei ole resursseja organisoida pelitoimintaa. Kaikilla ei ole mahdollisuutta hankkia edes lainattavia pelejä kirjastoon. Lainattavat pelit kirjastossa ja henkilökunnan tietoisuus peliaineistosta tulisi olla minimitaso jokaisessa kirjastossa. Henkilökunnan pelitietoisuuden lisääminen on yksi tulevaisuuden tavoitteista, koska pelit ovat tärkeä kulttuurimuoto nykyään ja kirjastolaiset mainostavat itseään kulttuurin tuntijoina. Tällä hetkellä tätä minimitasoa ei pystytä täyttämään kaikissa kirjastoissa.

Myös tässä kohtaa muistutettiin, että kirjastoon tarvitaan peleistä ja pelaamisesta kiinnostunut henkilö ennen kuin pelitoimintaa voidaan kehittää. Pelaamisen ja pelikulttuurin tukemista perusteltiin kirjaston demokratisoivalla tehtävällä, peliharrastuksen kasvulla tulevaisuudessa, jossa kirjastojen on hyvä olla mukana sekä sillä, että pelit ovat isoja kulttuurituotteita. Kirjastojen tulisi haastateltavien mukaan olla tietoisia pelikulttuurista.

Mies 30: Ne on osa kulttuuria. Sitä kautta ne ansaitsee paikkansa ihan samalla tavalla kun kirjat, leffat ja muutkin täällä. Nehän on parhaimmillaan taideteoksia, neidän on vaikuttavia ja vahvoja.

Puhuttaessa mahdollisista peleihin ja pelaamiseen liittyvistä projekteista, pienten kaupunkien kirjastojen vastauksissa toistuvat samat argumentit resurssien puutteesta. Tarvitaan sopiva, peleistä ja pelaamisesta innostunut henkilö, ja tarvitaan aikaa toteuttaa pelitoimintaa ja -projekteja. Tästä huolimatta myös pienten kaupunkien kirjastoilla on paljon ideoita peliaiheiksi projekteiksi. Kaikilta haastateltavilla oli varteenotettavia ideoita peliaiheiksi projekteiksi, kuten koodaustyöpajoja, apua ohjelmoinnin ja matematiikan ymmärtämiseen ja sitä kautta pelaamisen ymmärtämiseen, pelien sisältöjen avaamista asiakkaille ja kirjaston henkilökunnalle, verkkopelaaminen, koulutustoiminta, jossa kohderyhmänä

lähinnä lasten vanhemmat, mobiilipelaaminen ja olemassa olevien palveluiden, kuten tiedonhaun opetuksen pelillistäminen, vinkkaustoiminta sekä yhteistyö erilaisten sidosryhmien, kuten paikallisten peliryhmittymien ja pelialan yritysten kanssa. Pelialan yritykset voisivat avata pelimaailmaa ja pelisuunnittelua kirjaston käyttäjille, ja asiakkaat pääsisivät osallistumaan pelien kehittämiseen. Näiden lisäksi kaikki pienet ja isommatkin peliillat olivat toivottuja.

Haastateltavien mielestä pelit ovat tulleet kirjastoihin jäädäkseen. Pelitoiminnan kehitys vaatii kuitenkin paitsi resursseja niin myös kirjaston johdon tukea ja myönteistä suhtautumista pelitoimintaan.

4.14 Yhteenveto analyysin tuloksista

Analyysin perusteella pelit ja pelaaminen kuuluvat kirjastoihin, ja pelitoimintaa halutaan tukea ja kehittää. Haastattelujen perusteella Suomen yleisillä kirjastoilla on vielä paljon kehitettävää pelien ja pelaamisen suhteen. Vaikka yleinen ilmapiiri on pelien suhteen positiivinen, niin henkilöstön ja taloudellisten resurssien vähäisyys ovat esteenä kehitykselle. Halua toiminnan kehittämiseen kuitenkin on, ja joitain projekteja on saatu tehtyä ulkopuolisen rahoituksen ja peleistä innostuneiden henkilöstön jäsenten ansiosta. Kuten Levine (2006) mainitsee, niin pelitoiminnan kehittäminen vaatii aina muutaman pioneerin uusia asioita toteuttamaan. Peliaiheista osaamista ei kirjastossa kovin paljoa ole ja sille olisi tarvetta. Pelitoiminnassa on vielä paljon alueellisia eroja, jotka johtuvat käytössä olevista resursseista sekä peliosaamisen eroista.

Monet kirjastojen peliprojektit ja -tapahtumat on suunnattu nuorille, joiden oletetaan olevat otollisin kohderyhmä. Tämä näyttäisi olevan yleisissä kirjastoissa todellisuutta tällä hetkellä, mutta se johtuu ehkä siitä, että ei ole ajateltu, että myös aikuisia voisi kiinnostaa pelitapahtumat jos ne olisi suunniteltu heidän tarpeensa huomioiden, kuten myös Adams (2009) kirjoittaa.

Useat vastaajat ottivat huomioon myös ei-digitaaliset pelit ja toivoivat myös esimerkiksi lauta- ja roolipelien pelaamisen lisääntyvän kirjastoissa. Sosiaalisuutta pelaamisessa ja

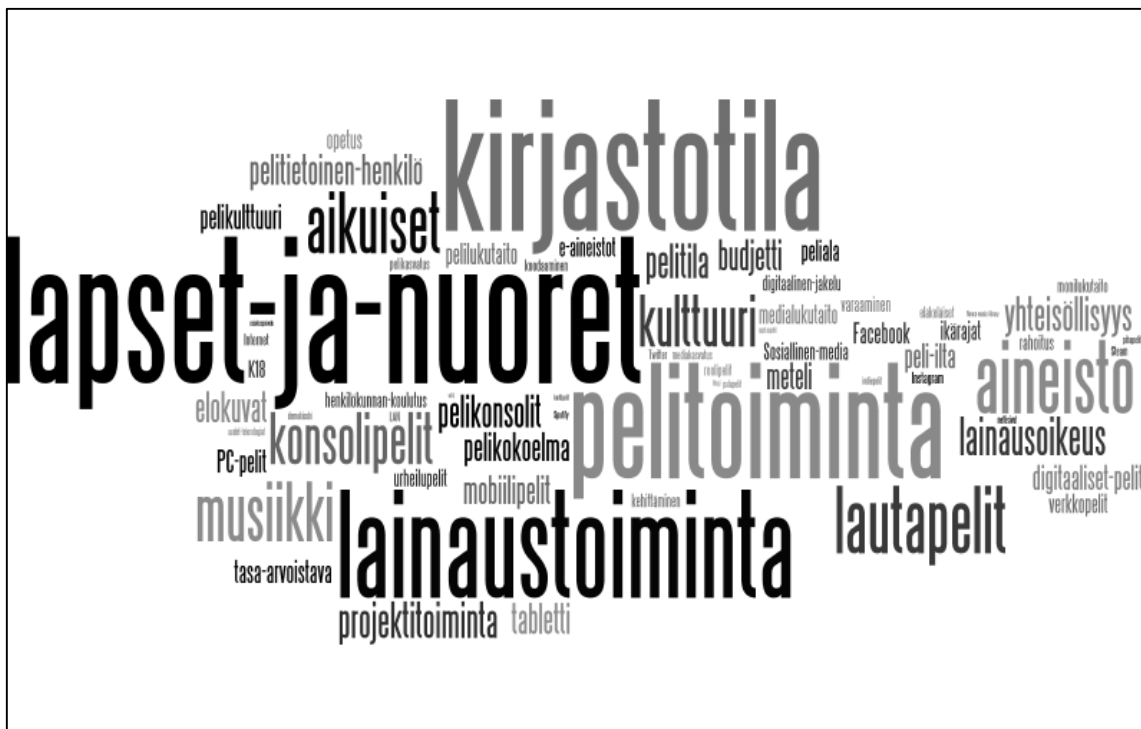
pelitapahtumissa korostettiin useamman vastaajan kohdalla ja se onkin yksi keskeisimmistä asioista millä kirjasto voi erottua pelitarjonnallaan: tarjoamalla elämyksiä pelaajille. Sama asia nousi vahvasti esille myös tutkielman kirjallisessa osassa luvussa 2.3.

Pelaamisesta nähtiin olevan enemmän hyötyä kirjastoille kuin haittaa. Ihmisten kiinnostuksen herättäminen, kirjaston ahkerampi käyttö, mahdolliset uudet asiakkaat ja pelaamisen sosiaalisuus katsottiin hyödyiksi. Haittoina mainittiin pelaamisesta aiheutuva meteli, sopivien tilojen puute sekä henkilökuntaresurssien rajallisuus. Pelin paikka -hankkeen loppuraportin (Marjomaa & Oikonen 2014) huomiot ovat samansuuntaisia. Pelin paikka -raportissa (Marjomaa & Oikonen 2014) mainittiin hyvinä puolina pelaamisen sosiaalisuus, yhdessä pelaaminen myös eri-ikäisten kesken, pelitarjonnan houkuttavuus lasten ja nuorten keskuudessa sekä pelaamisen rauhoittava vaikutus lapsiin, ja pelaamisen myötä syntyvät kontaktit asiakkaiden välillä sekä asiakkaiden ja henkilökunnan välillä. Haittoina Pelin paikka -raportissa (Marjomaa & Oikonen 2014) mainittiin meteli ja lasten pelaamisesta aiheutuva riitely ja innostuminen. Pelaamisen sosiaalisuus ja pelaamisesta aiheutuva meteli ovat siis näiden tulosten mukaan selkeästi eniten puhuttavia aiheita pelien hyödyissä ja haitoissa.

Haastatteluissa korostui tiettyjä aihealueita ja tietyt termit liittyivät yleensä johonkin käsiteltävään aihealueeseen. Näiden aihealueiden yhteyttä toisiinsa voi olla välillä vaikea hahmottaa. Aihealueiden ja käytettyjen termien visualisointi saattaa auttaa havaitsemaan uusia asiayhteyksiä ja visualisoinnin avulla on helppoa todeta mitkä asiat aihepiiristä keskusteltaessa useimmin toistuivat. Sanapilvien avulla havainnollistan millaiset aiheet haastatteluista korostuivat, ja joista osa ei välttämättä nouse aineistosta muuten esiin. Sanapilvien avulla analyysin tulkintoja voidaan vahvistaa ja toisaalta voidaan kiinnittää huomiota myös uusiin asiayhteyksiin ja aiheisiin. Nämä aiheet eivät välttämättä sivua tutkimuskysymyksiä, mutta ovat kummunneet aihealueen herättämästä keskustelusta.

Sanapilvet on koostettu ilmaisella Wordle-selainohjelmalla. Ohjelman teknisistä ominaisuuksista johtuen useista sanoista koostuvien termien väleissä on käytetty väliviivaa. Sanapilviä varten litteroidusta aineistosta on poimittu tiettyjä aiheita käsitteleviä kohtia. Näiden poimittujen aiheiden esiintymistiheys määrittää kuinka suuren painoarvon sana saa sanapilvessä. Aiheet on sanapilvissä eritelty käsittelemään peleihin ja pelaamiseen

liittyviä tekijöitä, niihin vaikuttavia tekijöitä sekä niitä sivuavia tekijöitä. Peleihin ja pelaamiseen liittyvät tekijät ovat sellaisia, jotka suoraan liittyvät peleihin ja pelaamiseen kirjastossa, esimerkiksi pelialustoja ja pelimuotoja. Peleihin ja pelaamiseen vaikuttavat tekijät ovat sellaisia, joilla on suora vaikutus peleihin ja pelaamiseen kirjastoissa, esimerkiksi käyttäjäryhmät ja kirjaston toiminnot. Pelejä ja pelaamista sivuavat tekijät ovat puolestaan sellaisia, joita sivuttiin usein peleistä ja pelaamisesta puhuttaessa, kuten eri kulttuurimuodot ja lukutaidot. Lisäksi yhteen sanapilveen on koostettu kaikki aineistosta poimitut aiheet kokonaiskuvan saamiseksi.



Kuva 1. Kaikki haastatteluissa esiintyneet aineistosta poimitut aihealueet sanapilvessä.

Kuvan 1 sanapilvessä on koottuna kaikki aineistosta poimitut oleelliset aiheet. Kuvasta 1 voidaan havaita, että puhuttaessa peleistä ja pelaamisesta yleisissä kirjastoissa lapset ja nuoret nousevat vahvasti esille. Myös kirjastojen tilat nousevat vahvasti esiin pelaamisesta puhuttaessa. Pelitoiminta, johon on luettu mukaan pelitapahtumat, lainaustoiminta sekä kirjaston kokoelmat ovat luontaisia aiheita, joita pelit ja pelaaminen koskettavat. Pelimuodoista lautapelit ja konsolipelit nousevat vahvimmin esiin. Musiikki oli haastatteluissa myös vahvasti läsnä. Muita vahvoja puheenaiheita olivat kulttuuri, lainausoikeus, yhteisöllisyys ja projektitoiminta. Suurimpana pelaamisesta aiheutuvana häirtana pidetty meteli ei noussut kovin suureksi puheenaiheeksi haastatteluissa.



Kuva 2. Haastatteluissa ilmenneitä peleihin ja pelaamiseen liittyviä tekijöitä sanapilvessä.

Kuvasta 2 voi havaita, että suurin huomio kirjastoissa pelaamisen muodoista keskusteltaessa keskittyy konsoli- ja lautapeleihin. Ylipäättään pelikonsolit ja digitaalinen pelaaminen olivat vahvasti esillä aihepiiristä. Mobiilipelit ja mobiilipelaaminen ovat vahvasti esillä osittain siitä syystä, että mobiilipelaaminen oli yksi haastatteluiden teemoista. Urheilupelejä sivuavat keskustelut liittyivät usein NHL- ja FIFA-pelisarjojen julkaisuihin sekä liikunnallisiin digitaalisiin peleihin. Usein NHL- ja FIFA-sarjoista puhuttaessa käsiteltiin myös pelien lainausoikeutta, joka on yksi pelaamiseen vaikuttavista tekijöistä kuvassa 3. Kyseiset pelit ovat todella suosittuja, mutta kirjasto ei voi lainausoikeuksien puuttumisen vuoksi lainata niitä asiakkaille, mutta niitä voi pelata kirjaston tiloissa. Urheilupelien suuri painoarvo sanapilvessä korostaa niiden suosiota pelaajien keskuudessa. NHL oli Pelaajabarometrin (Mäyrä & Ermi 2014) mukaan suosituin ja FIFA kuudenneksi suosituin konsolipeli.



Kuva 3. Haastatteluissa ilmenneitä kirjastossa pelaamiseen vaikuttavia tekijöitä sanapilvessä.

Kuvasta 3 voidaan havaita, että lapset ja nuoret, kirjastotila, lainaustoiminta sekä pelitoiminta, joka pitää sisällään pelitapahtumat, korotuvat voimakkaimmin kirjastossa pelaamiseen vaikuttavista tekijöistä puhuttaessa. Pelitoimintaa pidetäänkin yleisesti lasten ja nuorten kirjastotoimintana. Kirjastojen pelitoiminta on usein kohdistettu lapsille ja nuorille, joka korostuu myös sanapilvessä. Kirjaston tilat korostuivat selkeästi sanapilvestä. Kirjastojen tiloilla on suuri merkitys pelitoiminnan kannalta, ja tiloilta vaaditaan tiettyjä ominaisuuksia, jotta pelaaminen kirjastoissa mahdollistuisi. Pelitoimintaan kuuluu oleellisesti lainaustoiminta, joka näkyy myös sanapilvestä. Pelitoiminta sisältää myös pelitapahtumat, jotka olivat huomattavana aiheena esillä haastatteluissa.

Kirjaston aineisto korostui myös keskusteluissa ja sen rooli onkin merkittävä pelitarjonnan suhteen. Pelikokoelmien kartuttaminen oli usean kirjaston tärkein prioriteetti pelitoiminnassa tällä hetkellä. Projektitoiminta, yhteisöllisyys, lainausoikeus ja pelitietoinen henkilö saavat lähes yhtä suuren painoarvon sanapilvessä. Kaikki ovat hyvin merkityksellisiä asioita pelitoiminnan kannalta. Pelitoiminta vaatii usein projekteja ja yhteisöllisyys on vahvasti läsnä pelitoiminnassa. Lainausoikeus määrää ja osaltaan rahoittaa kirjastojen pelitarjontaa samoin kuin pelitietoisien henkilön puuttuminen kirjastosta. Budjetti

ja raha-asiat ovat osaltaan merkittäviä, mutta eivät olleet keskiössä peleistä ja pelaamisesta puhuttaessa. Kirjaston tasa-arvoistavaa vaikutusta käytettiin usein perusteena pelitoiminnalle, mutta sanapilvessä se ei korostu merkittävään asemaan. Ikäraajat ovat asiana kirjastoille selkeä ja ne tunnetaan hyvin, joten ne eivät korostuneet haastatteluissa.

Kohderyhmänä aikuiset saavat hiukan huomiota, mutta eläkeläiset on tuskin huomattavana sanapilvessä. Eläkeläisiä ei juurikaan sivuttu peleistä ja pelaamisesta keskusteltaessa. Asiakaspalvelu on myös tuskin huomattavana terminä sanapilvessä vaikka se on ensiarvoisen tärkeää kaiken kirjastotoiminnan kannalta, pelitoiminta mukaan lukien. Pelaamisesta monesti päällimmäisenä asiana esille tuleva meteli ei nouse kovin merkittäväksi aiheeksi.



Kuva 4. Haastatteluissa ilmenneitä kirjastossa pelaamista sivuavia tekijöitä sanapilvessä.

Kuvasta 4 voidaan havaita, että pelejä ja pelaamista sivuavista aiheista musiikki, elokuvat ja kulttuuri nousevat selkeimmin esiin. Musiikin korostuminen selittyy osin sillä, että joidenkin kirjastojen pelikokoelmat sijaitsevat musiikkiosastolla sekä musiikin ja pelien yhteisestä kohderyhmästä. Kulttuurin, ja erikseen mainittuna pelikulttuurin, esilläolo on seurausta siitä, että kirjastoissa peleihin ja pelaamiseen suhtaudutaan yhtenä kulttuuri-
muotona ja niistä puhuttaessa viitataan usein pelikulttuuriin ja muihin kulttuurimuotoihin.

Pelilukutaito, medialukutaito sekä monilukutaito ovat edustettuina lähes samansuuruisina. Lukutaidoista puhuttaessa viitattiin usein kirjastojen opetukselliseen tehtävään ja velvoitteeseen kehittää lasten ja opiskelijoiden eri lukutaitojen hallintaa. Opetuksen näkyvyys sanapilvessä liittyi vahvasti näihin aiheisiin. Pelilukutaito oli yksi tärkeäksi koettu lukutaito ja rinnastettiin usein medialukutaitoon. Mediakasvatus liittyi vahvasti näistä kolmesta lukutaidosta käytyihin keskusteluihin. E-aineistoihin liittyivät usein e-kirjat, joihin kirjastot suuressa määrin käyttävät resurssejaan, osittain muiden verkkoaineistojen kustannuksella. Sosiaalisesta mediasta Facebook oli selvä ykkönen, joka oli käytössä kaikilla kirjastoilla, mutta etenkin nuorista puhuttaessa Instagram olisi ollut parempi vaihtoehto. Blogi, joka Neiburgerin (2007, 112) mukaan olisi kätevä väline tuomaan lisäarvoa esimerkiksi pelitapahtumien yhteyteen, ei esiintynyt keskusteluissa juuri lainkaan. Huomioitavaa on myös, että koodaaminen tai ohjelmointi nousivat keskusteluissa melko usein esiin ja sitä pidettiin tärkeänä uutena aluevaltauksena kirjastoissa. Useilla kirjastoilla oli myös ollut ohjelmointiin liittyviä työpajoja ja tapahtumia, tai niitä oli suunniteltu.

Analyysi antaa osaltaan vastauksen yleisiin tutkimuskysymyksiin. Suurempia tutkimuskysymyksiä varten täytyy tarkastella analyysia kokonaisuutena ja koota sieltä huomioita kysymysten tueksi tai kritiikiksi.

1. Millainen merkitys peleillä ja pelaamisella kirjastoissa on kirjastoamattilaisten näkökulmasta tällä hetkellä ja tulevaisuudessa, osana kirjaston kokoelmia ja toimintaa?

Suurin merkitys peleillä ja pelaamisella kirjastoissa näyttäisi tällä hetkellä olevat kulttuurin esilletuominen. Kaikki haastateltavat pitivät tärkeänä, että kirjastoilla on peliaineistoa kokoelmissa lainattavana monipuolisesti nyt ja tulevaisuudessa. Kirjaston tasa-arvoistava tehtävä oli perusteena sekä peliaineiston että pelitoiminnan tarjoamisessa. Tasa-arvoistava roolin ansiosta kaikilla on pääsy peliaineistoon ja pelikulttuurin äärelle. Yhteisöllisyys on myös kirjaston toiminnan kannalta merkittävää nyt ja tulevaisuudessa, johon kirjastot voivat pelitoiminnallaan vaikuttaa positiivisesti. Pelien ja pelaamisen merkitys kirjastoille tulevaisuudessa riippuu käyttäjäkunnan ja kirjaston käyttötapojen muutoksesta. Kirjastojen tulee pyrkiä pelitoiminnan avulla olemaan merkityksellisiä uudelle käyttäjäkunnalle, ja mikäli kirjastojen käyttötavat muuttuvat enemmän tapahtumatuottamiseksi

ja elämispainotteiseksi, niin silloin pelitoiminnalla voi olla suuri merkitys kirjastoille tulevaisuudessa.

2. Millä tavoin kirjastoammattilaisten näkökulmasta kirjastot ja kirjastojen käyttäjät voivat hyötyä jos kirjastot lisäävät pelien saatavuutta sekä kehittävät pelitapahtumia tulevaisuudessa?

Kirjastoille pelit voivat toimia perusteluna kirjaston vaikuttavuudelle. Pelikulttuurin avulla kirjastot voivat saada uusia asiakkaita tarjoamalla laajalti erilaisia pelejä ja kehittämällä houkuttelevia pelitapahtumia. Kirjastot voivat pelien avulla tehdä itsestään merkityksellisiä laajemmalle joukolle käyttäjiä, jolloin myös kirjaston käyttöaste sekä lainausmäärät lisääntyvät. Pelikasvatus ja pelilukutaidon opetus hyödyttää kirjaston henkilökuntaa koulutuksellisesti, kun tietotaito lisääntyy. Niillä on merkitystä myös yhteiskunnallisesti, kun pelikulttuurin tuntemus paranee ja asenteellisuus pelejä ja pelaamista kohtaan vähenee.

Kirjastojen käyttäjät hyötyvät, kun he saavat laajasti valinnan varaa ja mahdollisuuden löytää omaan pelimakuunsa sopivia pelejä. Pelitapahtumista käyttäjät saavat elämyksiä ja positiivisia pelikokemuksia. Pelitarjonta sekä pelitapahtumista saadut erilaiset kokemukset voivat auttaa kirjastojen käyttäjiä löytämään tai vahvistamaan omaa peliharrastustaan. Kirjastot sekä käyttäjät hyötyvät pelitoiminnan yhteisöllisyydestä ja sen luomasta keskusteluyhteydestä kirjastolaisten ja käyttäjien välillä.

5 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä kappaleessa koostan omat pohdintani aihepiiristä sekä analyysistä johdetut johtopäätökset. Pohdin tutkimuksen eettisyyttä ja luotettavuutta sekä koostan aihealueittain omat johtopäätökseni ja suositukseni analyysin tuloksista.

5.1 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Tutkimus on toteutettu noudattaen menetelmäoppaissakin mainittuja tutkimuksen eettisiä periaatteita. Niihin kuuluvat oleellisesti haastattelutilanteen avoimuus ja etukäteisilmoitus tutkimuksen tarkoituksesta, haastattelun nauhoituksesta sekä haastattelumateriaalin käsittelystä. Haastateltavien anonymiteetti varmistettiin koko tutkimusprosessin ajan ja haastattelunauhoitukset hävitetään tutkimuksen valmistuttua. Aineiston käsittelyssä ja raportoinnissa pyrin objektiivisuuteen, mutta huomioin myös, että omilla kokemuksillani ja ennakkokäsityksilläni on vaikutusta, joten pyrkimyksessä objektiivisuuteen auttaa oman analyysini tulosten vertailu olemassa oleviin tutkimuksiin ja kirjoituksiin aiheesta.

Vertailemalla omia tuloksiani olemassa olevaan tutkimukseen pyrin myös perustelamaan tutkimuksen luotettavuutta. Tulokset kuvastavat osaltaan kirjastoammattilaisten näkemystä Suomen yleisissä kirjastoissa vallitsevasta tilasta pelien ja pelaamisen suhteen tällä hetkellä, sekä heidän näkemyksiään pelien ja pelaamisen tulevaisuudesta kirjastoissa. Tuloksista on kuitenkin havaittavissa selviä yhtäläisyyksiä niin taustakirjallisuuteen kuin vertailukohtana käytettyyn Pelin paikka -hankkeen loppuraporttiin (Marjomaa & Oikkonen 2014), josta voidaan päätellä tulosten olevan jollakin tasolla yleistettävissä Suomen yleisiin kirjastoihin. Tuloksista ei voida suoraan päätellä kirjastojen valvettuneisuutta peliasioiden suhteen suhteessa maantieteelliseen sijaintiin tai kirjastolaitoksen kokoon, mutta tulokset antavat kuitenkin viitteitä olemassa olevista eroista.

Tässä luvussa käsittelen haastatteluiden ja haastattelurungon pätevyyttä, ja arvioin käytetyn kirjallisuuden relevanttiutta. Pohdin niiden merkitystä myös tutkimuksen luotettavuuden kannalta.

5.1.1 Haastattelurunko

Haastattelurunkoa muokattiin kolmen ensimmäisen haastattelun jälkeen, joka ei kuitenkaan vaikuttanut tuloksiin, sillä kahta ensimmäistä haastattelua täydennettiin sähköpostikyselyllä jälkeinpäin. Kolmannen haastattelun jälkeiset muutokset eivät olleet niin merkittäviä, että olisi ollut syytä täydentää kolmatta haastattelua. Kaikki haastateltavat eivät ymmärtäneet kaikkia kysymyksiä samalla tavalla, joten kaikista kysymyksistä ei välttämättä saatu kaikkia kymmentä vastausta hyödynnettyä. Niistäkin vastauksista, joita ei voitu hyödyntää johonkin tiettyyn teemaan, osaa voitiin käyttää jossakin toisessa kohtaa, tilanteesta riippuen.

Teemojen ja kysymysten järjestyksestä pyrin etukäteen tekemään mahdollisimman johdonmukaisen, jotta aiheesta toiseen siirtyminen olisi luontevaa. Haastattelutilanteissa teemoista ja kysymyksistä toiseen siirtyminen oli pääosin sujuvaa. Kaikilta ei voinut kysyä kaikkia kysymyksiä sellaisenaan ja kysymysten järjestys saattoi myös vaihdella, koska haastattelutilanteet olivat erilaisia. Osaa vastauksista täytyi tulkita ja löytää vastaus kysymättömiin kysymyksiin, joihin oli periaatteessa jo vastattu tai niiden aihepiiriä sivuttu jossakin aiemmassa teemassa. Tämä vaati tarkkaavaisuutta ja tilanteen hallintaa haastattelutilanteessa.

5.1.2 Haastattelut

Kaikki haastateltavat omasivat positiivisen asenteen pelejä ja pelaamista kohtaan jo toimenkuvansa johdosta. Heillä oli näkemyksiä myös peleihin negatiivisesti suhtautuvien kollegoiden kritiikistä pelejä ja pelaamista kohtaan, mutta tarkempia syitä negatiivisiin asenteisiin olisi saanut haastatteleamalla myös sellaisen omaavia henkilöitä. Tutkimuksen kannalta ei kuitenkaan ollut keskeistä selvittää syitä negatiiviseen suhtautumiseen, vaan ainoastaan kartoittaa millaista suhtautumista pelejä ja pelaamista kohtaan kirjastoissa on, joten negatiivisesti peleihin suhtautuvien henkilöiden rekrytoiminen haastatteluihin olisi ollut siitä saatavaa informaatioarvoa suurempi vaiva.

Haastateltavien valinta tapahtui joidenkin haastateltavien osalta omasta valinnastani ja joidenkin osittain kirjaston aloitteesta. Kirjastoista kuitenkin valikoituivat haastateltaviksi yleensä pelien hankinnasta vastaavia, ja näin ollen peleistä tietäviä, kirjastolaisia,

joka oli tutkimuksen kannalta oleellista. Kirjastonsa peliasioista tietäviltä sain eniten tutkimuksen tarkoituksen kannalta oleellista informaatiota.

Haastatteluissa esiintyi paikoin haastateltavan johdattelua, vaikka sitä tietoisesti yritin välttää. Tällaiset tilanteet syntyivät yleensä keskustelunomaisessa tilanteessa, jossa käytin jotakin väittämää keskustelun eteenpäin viemiseen. Mielestäni tämä ei kuitenkaan vaikuttanut tutkimuksen luotettavuuteen, sillä tilanteet olivat hyvin satunnaisia ja usein aiheesta oli jo ehditty keskustella aiemmin.

Jos haastateltava oli vähäsanainen, niin helposti tyydyin vastauksiin enkä pyytänyt tarkentamaan tai kertomaan lisää, sillä se olisi saattanut vaikuttaa tivaamiselta ja haastateltava olisi saattanut turhautua jolloin haastattelu kärsisi. Sen sijaan käytin hyväkseni haastattelurungon lisäkysymyksiä, jolloin sain yleensä riittävästi tietoa aiheesta. Ongelma esiintyi varsinkin puhelinhaastatteluissa, joiden luonne ei ole niin keskustelunomainen kuin kasvokkain tehtävän haastattelun. Puhelinhaastatteluissa esiintyi kuitenkin sekä lyhyitä, että pitkiä vastauksia. Haastatteluissa olisin voinut kysellä enemmän haastateltavien tuntemuksia ja mielipiteitä, esimerkiksi ”mitä mieltä olet siitä”, jolloin olisin saanut analyysia varten enemmän käyttökelpoista dataa.

5.1.3 Taustakirjallisuus

Tutkimuksia peleistä ja pelaamisesta kirjastoissa ei kovin paljoa ole saatavilla. Kirjallisuutta on paljon Pohjois-Amerikan yleisiin kirjastoihin liittyen, mutta niiden verrattavuus Suomen yleisiin kirjastoihin on hyvä, joten niitä voitiin käyttää keskeisinä lähteinä. Hyödynsin paljon kirjastojen peliasioden ammattilaisten kirjoittamia artikkeleita, joista saatava tieto oli tutkimuksen kannalta relevanttia.

Analyysin tuloksia on vertailtu aiempaan tutkimustietoon jo analyysikappaleessa, joten pohdinnassa ei enää tehdä vertailua. Analyysin sitominen aiempaan tutkimukseen ja kirjallisuuteen juuri analyysikappaleessa tukee tulkintaa ja on lukijalle luettavuuden ja tulosten esittelyn loogisuuden kannalta tarpeellista.

5.2 Analyysin tulosten johtopäätöksiä ja suosituksia

Analyysin tuloksista voidaan todeta, että monissa kirjastoissa on kyllä halua kehittää pelitoimintaa, mutta resursseja tai osaamista ei välttämättä ole. Pienten kirjastojen vastauksista näkyi se, että siellä ei pelitoiminta ole vielä kehittynyt tai sitä vasta aloitellaan. Varmasti moni asia tehtäisiin jos olisi resursseja tai sopiva henkilö toteuttamaan pelitoimintaa, joka voisikin olla se tarvittava alulle paneva voima, jota näissä kirjastoissa tarvitaan.

Analyysin tuloksia tulkitsemalla voidaan esittää ratkaisuja siihen, millä tavoin kirjastot voisivat parantaa pelien ja pelaamisen olosuhteita kirjastoissa. Kirjaston henkilökunnan tulisi saada koulutusta peliasioista. Koulutusta voitaisiin tarjota myös asiakkaille, esimerkiksi pelihaitoista, ikärajoista ja pelityypeistä. Kirjastojen henkilökunta tarvitsee lisää työaikaa pelitoimintaan. Samoin kirjastot tarvitsevat peliasiantuntijoita, joiden työajasta voisi osan määritellä koskemaan pelitoiminnan järjestämistä ja kehittämistä. Ainakin yhdelle peliasiantuntijan toimelle olisi tarvetta kirjastokimpan alueella, jolloin pelitoiminta voisi vakiintua ja kirjastot voisivat saavuttaa perustason pelipalveluiden suhteen. Kirjastojen tulisi ahkerasti jakaa hyviä käytänteitään pelitoiminnan suhteen, jotta hyviksi havaittuja toimintamalleja pääsisivät hyödyntämään mahdollisimman monet kirjastot. Positiivisia merkkejä pelien ja pelaamisen tulevaisuudesta oli havaittavissa haastatteluissa. Suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen kirjastoissa on pääosin positiivista, joten pelitoiminnan kehittymiselle on jo sillä tavalla luotu hyvät lähtökohdat.

Metelistä johtuvat haitat ovat helposti poistettavissa oikeilla tiloilla ja tilaratkaisuilla. Innostuneisuuden ei pitäisi olla ongelma koskaan, vaan siihen pitäisi puuttumisen sijaan kannustaa. Meteliin on hyvä puuttua jos se on häiritsevää, mutta esimerkiksi pelihuoneessa meteliä voi olla enemmän.

Pelitapahtumien etuja olen tässä tutkielmassa perustellut muun muassa sillä, että sitä kautta saadaan kirjastoon houkuteltua sellaisia ihmisiä, jotka eivät välttämättä muuten koe kirjaston tarjoavan juuri heille mitään. Pelitapahtumien ansiosta uudet käyttäjät ovat osoittaneet kiinnostusta myös kirjaston muuhun tarjontaan. Tämä on ilman muuta hyvä asia ja olemassa olonsa kannalta kirjasto tarvitsee laajan käyttäjäkannan ja kirjaston olisi

oltava merkityksellinen mahdollisimman monelle. Käyttäjäkannan supistuessa olisi vaarana, että kirjasto näivettyy ja lakkaa kehittymästä, menettäen näin merkityksensä yhteiskunnallisesti. Pelit ovat vain yksi osa kirjaston uudistumisesta, mutta niiden avulla kirjasto voi olla merkityksellinen uusille sukupolville. Tällä tavalla kirjasto voi myös perustella vaikuttavuuttaan rahoitusta hakiessaan.

Tässä luvussa koostan johtopäätökseni analyysin tuloksista ja tuon esille omat pohdintani ja suositukseni. Pohdinta ja johtopäätökset on jaoteltu lukemisen helpottamiseksi analyysikappaleen teemoja mukaillen. Käsittelen kirjastojen suhtautumista pelitoimintaan sekä alueellisia eroja pelitoiminnassa, tyypillistä pelaajaa kirjastossa, kirjastojen tiloja sekä pelien sijaintia kirjastoissa, Kirjasto 2.0 -ideologiaa ja sosiaalista mediaa, pelejä, pelaamista ja pelilukutaitoa sekä lopuksi pohdin tutkielman merkitystä kirjastojen kannalta.

5.2.1 Pelitoiminta: suhtautuminen sekä alueelliset erot

Henkilökunnan suhtautumisella oli suuri merkitys pelitoimintaan kaikissa kirjastoissa, ja sillä on suuri merkitys myös siihen miten pelitoiminta tulevaisuudessa kehittyy. Toinen pelitoimintaan oleellisesti vaikuttava tekijä on kirjaston johdon asennoituminen pelitoimintaa kohtaan. Hyvällä johtamisella on merkitystä siihen miten pelit hyväksytään ja miten pelaamiseen suhtaudutaan. Hyvä johtaminen voi edesauttaa pelitoiminnan kehittymistä kirjastossa. Kirjastojen johdon tulisikin aikaansaada positiivinen asenneilmapiiri, ja myös mahdollistaa toiminta antamalla tarpeeksi resursseja toteuttaa aktiivista ja monipuolista pelitoimintaa kirjastoissa.

Erot erikokoisten kaupunkien kirjastojen välillä pelitoiminnan määrässä ja laadussa olivat selviä. Pienten kaupunkien kirjastojen, ja kaikkien muidenkin, kannattaa ottaa mallia muiden kirjastojen hyvistä käytänteistä ja poimia sieltä hyvät asiat ja korjata huonot. Kuten haastatteluissa useasti korostui, pelitoimintaa tehdään omien resurssien puitteissa. Pelitoiminta nähdään usein suurena asiana, eikä juurikaan ajatella, että pelitoimintaa voivat olla ihan pienetkin jutut, joita voidaan suunnitella käyttäjäryhmien mukaan. Pelitoimintaa on mahdollista tehdä hyvin ja laadukkaasti myös pienimuotoisesti ja vähilläkin resursseilla. Juuri hyvien esimerkkitapausten hyödyntäminen omassa toiminnassa yhdessä innostuneisuuden kanssa auttaa luoman onnistunutta pelitoimintaa kirjastoon.

Alueelliset erot näkyvät myös peliprojekteissa. Joillakin paikkakunnilla ei juurikaan ole ajateltu toteuttaa peliprojekteja, vaikka ideoita saattoi olla, kun taas toisaalla niitä toteutetaan aktiivisesti. Jälleen käytettävissä olevat resurssit ovat yksi selittävä tekijä, mutta se ei ole ainoa selitys. Toisilla paikkakunnilla ei vielä ole kehittynyt edes tarvetta toteuttaa pelitoimintaa siinä laajuudessa kuin esimerkiksi pääkaupunkiseudulla. Peliaiheisia palveluita ei välttämättä kysytä tai niitä ei edes oleteta olevan saatavissa kirjastoissa. Kirjastojen ei toisin sanoen ole ollut tarvetta kehittää pelipalveluita, mutta se ei tarkoita etteikö niille olisi kysyntää. Kirjastopalveluiden markkinoinnilla on suuri merkitys siinä, kuinka pelitoiminta saadaan alulle ja tavoitetaan haluttu kohdeyleisö.

5.2.2 Tyypillinen pelaaja kirjastossa

Tyypillistä pelaajaa kartoitettaessa lapset ja nuoret osoittautuivat pääasialliseksi käyttäjäryhmäksi kirjastojen pelitapahtumissa. Sen sijaan aikuiset ja eläkeläiset jätettiin usein huomiotta pelitoiminnassa. Pelitoiminnan avulla sukupolvirajojen ylitys olisi kohtalaisen helppoa ja antoisaa eri-ikäisille pelaajille. Varsinkin eläkeläisten huomioiminen pelaamisen suhteen olisi toivottavaa pelaamisen aktivoivan vaikutuksen vuoksi. Yhteistyö erilaisten sidosryhmien kanssa helpottaisi kirjastojen työtaakkaa ja toisi mukanaan myös asiantuntijuutta. Esimerkiksi palvelutalot ja -keskukset voisivat olla hyviä yhteistyökumppaneita kirjastoille eläkeläisten pelitarjonnan suhteen. Esimerkiksi Tampereella Lielahdessa kauppakeskukseen sijoitetulla kirjastolla sekä eläkeläisten palvelukeskuskella on yhteinen tila, jossa on mahdollista järjestää myös pelitoimintaa.

Kirjastoista siis puuttuvat tietyn ikäiset aktiiviset pelaajat. Syitä tähän saattavat olla 20–40-vuotiaiden työkiireet, perhe-elämä ja muut kiinnostuksen kohteet, jotka vievät heidän aikansa. Tämän käyttäjäryhmän houkuttelu kirjastojen pelitapahtumiin vaatii tapahtumalta sellaista ominaisuuksia, että se voittaisi muut ihmisten vapaa-ajasta kilpailevat asiat. Yksi aikuisia pelaajia motivoiva tekijä voisi olla pelitapahtumiin osallistuminen yhdessä heidän lastensa kanssa. Esimerkit kirjallisuudesta sekä haastatteluissa esiin tulleet ajatukset LAN-tapahtumien järjestämisestä saattaisi olla toimiva ratkaisu yli 20-vuotiaiden pelaajien motivoimiseksi. Yksi lähestymistapa voisi olla, että kirjastot kysyvät suoraan pelaajilta millaisia pelitapahtumia he haluavat.

5.2.3 Kirjaston tilat ja pelien sijainti kirjastoissa

Kirjaston tilat ovat tärkeässä osassa kirjastossa pelaamisen kannalta. Kirjaston käyttötavat ovat myös muuttumassa, ja yhtenä osana tätä muutosta ovat kirjastojen tilojen hyödyntäminen erilaisiin tilaisuuksiin ja tapahtumiin. Kirjastojen tulisi olla enenemässä määrin joustavasti kansalaisten käytössä. Tilojen korostumisen huomasi hyvin sanapilvistä. Kirjaston tiloja voitaisiin hyödyntää mobiilipelaamisen kannalta johonkin kirjaston omaan sovellukseen, kuten tiloja hyväksikäyttävään pervasiiviseen peliin. Myös roolipelaaminen kirjaston tiloissa toisi tiloihin uusia näkökulmia ja niiden hyödynnettävyys saisi uusia ulottuvuuksia.

Tilojen ja pelaamisen suhteen lasten ja nuorten osastot olivat ylikorostuneita, joka näkyi myös sanapilvistä. Aikuisille puolestaan ei ole tarjolla paljoa pelitiloja tai pelimahdollisuuksia. Kirjastojen pelihuoneita voivat käyttää myös aikuiset, mutta usein niitä markkinoidaan nimenomaan lapsille ja nuorille. Kirjastoihin tarvitaan tiloja, joita ei ole profiloitu millekään tietylle ikäryhmälle. Pelkästään aikuisille tarkoitettu pelitila ei olisi järkevä ratkaisu, sillä se taas sulkisi alaikäiset pois käyttäjäryhmästä. Pelien ikärajat tosin vaativat tiloilta tiettyjä ominaisuuksia. Tilojen olisi hyvä olla suljettavia ja toisekseen varattavia. Silloin ikärajoin varustettujen pelien pelaamisesta ei aiheudu haittaa alaikäisille. Vaihtoehtoisesti tilojen käytön jakaminen ajallisesti erilaisten pelien pelaamista varten voisi olla toimiva ratkaisu.

Haastatteluissa kävi ilmi, että pelit ovat kirjastoissa sijoittuneet eri puolille kirjastoa. Osittain sijoittelu selittyy pelien ikärajoilla, eli K18-pelejä ei voida sijoittaa lastenosastolle. Pelien löytymistä ja markkinointia helpottaisi kuitenkin huomattavasti jos kaikki pelit (digitaaliset, lauta-, rooli-, kortti-, piha- ja palapelit) löytyisivät samasta paikasta. Ikärajojen huomiointi olisi mahdollista myös tällaisessa järjestelyssä sijoittamalla K-18-pelit eri hyllyyn. Pelien jaottelu edelleen lasten, nuorten ja aikuisten peleihin olisi kannatettavaa ja toisi kokoelmaan selkeyttä. Kirjastojen rajalliset tilat sekä erilaisten pelimateriaalien luokittelu ovat ongelmia, jotka ovat kuitenkin ratkaistavissa. Jos kirjastolla ei ole varsinaista pelitilaa, johon voisi koota kaiken peliaiheisen materiaalin, niin esimerkiksi pelinurkka voisi toimia samankaltaisena paikkana koota kaikki pelimateriaali saataville

yhdestä paikasta. Pelinurkka voisi sijaita sellaisessa paikassa, johon olisi mahdollista kaiken ikäisten käyttäjien mennä eikä sen materiaali profiloituisi jonkin tietyn osaston alaiseksi. Mikäli pelikonsoleita tai muita pelilaitteita sijoitetaan kirjastoon, niin niiden tulisi myös olla paikassa, jonne kaiken ikäiset voivat tulla pelaamaan.

5.2.4 Mobiilipelaaminen ja pelien digitaalinen jakelu

Mobiilipelaaminen on henkilökohtaista, kasuaalia ja paikasta riippumatonta, joten sitä varten ei varsinaisesti tulla kirjastoon pelaamaan. Kirjastot tarvitsisivat jonkin oman sovellutuksen mobiilipelaamisen tukemiseen, esimerkiksi verkossa tapahtuva mobiilipelaaminen (sosiaalista toimintaa) kavereita vastaan tai heidän kanssaan kirjastojen tiloissa. Kirjastojen on kehitettävä mobiilipelaamisen suhteen jotakin, mitä pelaajat eivät saa muualta kuin kirjastosta, aivan kuten muidenkin pelien kanssa on. Kirjastoissa tapahtuvaan mobiilipelaamiseen olisi kirjastoilla mahdollista ainakin tarjota laitteita käyttöön, ja kuten osa haastateltavista myös ehdotti, toteuttaa myös peliopastusta sekä pelivinkkausta. Peli-vinkkausta kirjastojen olisi kannatettavaa tehdä kaikkien pelien osalta. Kirjavinkkaukset ovat hyvin suosittuja, joten pelivinkkauksille voisi olla myös tarvetta.

Kirjastojen aineistot siirtyvät entistä enemmän digitaalisessa muodossa verkkoon, joka on osa kirjaston käyttötapojen muutosta. Jos kirjasto ei reagoi muuttuviin käyttötapoihin, on vaarana, että kirjaston asiakkaat hakeutuvat muiden palveluiden pariin. Kirjaston olisi siis kehitettävä omia sähköisiä palveluitaan kaiken aineiston osalta. Musiikin puolella on jo reagoitu CD-levyjen lainaamisen laskevaan trendiin ja suoratoiston nousevaan trendiin. Sama ilmiö on jo käynyt tietokonepelien suhteen, jossa kirjastolla ei ole mitään roolia. Konsolipelivalmistajat ovat myös pyrkimässä pois fyysisistä kopioista, mutta vielä tällä hetkellä kirjastojen konsolipelikokoelmat ovat todella suosittuja.

Kirjaston olisi syytä miettiä mahdollisuutta jollakin tavoin osallistua pelien digitaaliseen jakeluun, muuten kirjastot eivät ehdi reagoida muutokseen tarpeeksi nopeasti ja konsolipelien digitaalinen lainaaminen kirjaston kautta olisi mahdotonta. On hyvin paljon mahdollista, että kirjastojen olisi tehtävä yhteistyötä kaupallisten toimijoiden kanssa päästäkseen osaksi pelien digitaalista jakelua. Haastatteluissa kävi ilmi, että kirjastoissa on jo mietitty kirjastojen mahdollisuuksia saada pelejä lainatuksi esimerkiksi Steam-palvelun

kautta, joka on yksi mahdollinen väylä. Kirjastojen mahdollinen yhteistyö suurten konsolipelivalmistajien omien palveluiden, kuten Microsoftin Xbox Live, Sonyn Playstation Store ja Nintendon eShop, kanssa voisi olla teknisesti mahdollista, mutta vaatisi isoja sopimuksia, joita ei välttämättä voitaisi tehdä edes kansallisella tasolla, vaan siihen tarvittaisiin myös isompien maiden, kuten Yhdysvaltojen yleisten kirjastojen vaikutusvaltaa.

5.2.5 Kirjasto 2.0 ja sosiaalinen media

Kirjaston on nykyisessä teknologisoitumisen maailmassa mietittävä toimintatapojaan uudestaan. Uusien teknologioiden myötä kirjaston käyttäjien toiminta muuttuu ja samalla muuttuu myös heidän tapansa käyttää kirjastoa. Kirjaston on reagoitava tähän muutokseen, ja Kirjasto 2.0 pitää sisällään uusiutuvan kirjaston ajatuksen sekä työkaluja toteuttaa käyttäjäkeskeisiä uudistuksia. Digitaaliset pelit ovat myös verrattain uusi asia kirjastoissa, ja ne ovat oiva alusta hyödyntää Kirjasto 2.0 -työkaluja. Pelien ja Kirjasto 2.0 -konseptin avulla voidaan saada kirjastoon uusia käyttäjiä ja antaa jotain uutta vanhoille käyttäjille. Kirjastot eivät voi kuitenkaan tuudittautua siihen, mitä on aiemmin tehty ja toimivaksi todettu, vaan koko ajan pitää kehittää uutta ja selvittää, mitä käyttäjät todella haluavat.

Sosiaalisen median palveluista ehdottomasti suosituin oli Facebook, joka oli perusteltu valinta sosiaalisen median kanavaksi silloin, kun kirjastojen tilit luotiin, mutta ns. somekansa on liikkuvaista, varsinkin nuoret käyttäjät, jolloin vain yhteen kanavaan keskittyminen ei välttämättä ole järkevää. Nuorten keskuudessa Facebookin käyttö on vähenevässä, joten esimerkiksi Instagramiin siirtyminen olisi sitä kautta perusteltua. Sosiaalinen media ei ole staattinen vain yhden palvelun takana oleva asia, vaan eri palveluiden suosio elää ajan mukana, siksi olisi hyvä kohdentaa kirjastojen sosiaalisen median palvelut kohderyhmän mukaan. Nuoria käyttäjiä varten kirjastoilla olisi hyvä olla omat kanavansa ja aikuisväestölle omansa. Toki varsinkin pienemmissä yksiköissä resurssipulan vuoksi ei ole mahdollista olla mukana kovinkaan monessa sosiaalisen median palvelussa, vaan silloin herkästi keskitytään vain yhteen palveluun. Sosiaalisen median palveluita ei ole syytä ottaa käyttöön jos niihin ei ole nimetty ketään tuottamaan sisältöä. Kirjastojen näkyvyyden ja imagon kannalta on oleellista, että sosiaalisen median palveluihin tuotettu sisältö on, ennen kaikkea, ajantasaista ja säännöllistä.

Pelitoiminnassa sosiaalisen median hyödyntäminen oli yllättävän vähäistä, vaikka pelitapahtumat useimmiten oli suunnattu nuorille. Sosiaalista mediaa pitäisi hyödyntää entistä enemmän pelitoiminnan yhteydessä. Varsinkin musiikkiosastojen sosiaalisen median -tilit ovat suosittuja ja ne toimivat hyvin. Sama voisi toimia jos kirjastoilla olisi oma peliosasto tai mediaosasto. Kirjastojen sosiaalisen median -tilien seuraajat eivät tunnu olevan kovin aktiivisia, joten kirjastojen voisi olla kannattavaa miettiä keinoja kuinka käyttäjiä voisi osallistaa tuottamaan myös itse, esimerkiksi aineistoon liittyvää, sisältöä Kirjasto 2.0 -työkalujen avulla.

5.2.6 Pelit, pelaaminen ja pelilukutaito

Kuten haastatteluissa tuli esille, kirjastot olisivat luonteva väylä tuoda esiin indie-pelejä sekä pienempiä pelijulkaisuita, joilla ei välttämättä ole kovin hyviä väyliä tuoda pelejään yleisön saataville. Yhteistyö hyödyttäisi kaikkia osapuolia; kirjastoa, pelien tekijöitä sekä pelaajia. Tällaisessa yhteistyössä pelialustoilla ei ole merkitystä. Mahdollisuus on kirjaston kannalta kiinnostava, koska pelattavaksi voitaisiin saada niin lauta-, tietokone-, konsoli-, mobiili-, kortti- kuin roolipelejä. Miksi ei myös fyysisiä pelejä tai eri pelialustoja yhdisteleviä pelejä. Tällaisen yhteistyön aloittaminen olisi kirjastojen kannalta erittäin suositeltavaa.

Pelejä ei varsinaisesti nosteta esiin useissakaan kirjastoissa tai heidän verkkosivuillaan. Syitä tähän on vaikea sanoa, mutta haastatteluiden perusteella voisi arvioida, että resurskipula vaikuttaa myös verkkosisältöjen tuottamiseen, kuten se vaikuttaa muuhunkin pelitoimintaan. Sisällöntuottamiselle olisi kuitenkin todellista tarvetta, sillä sitä kautta pelit ja pelitoiminta saisivat näkyvyyttä. Kirjastot tarvitsevat aktiivista markkinointia jos halutaan saada pelitoimintaansa käynnistettyä.

On hyvä, että kirjastot pyrkivät kartuttamaan peliaineistoaan, vaikka eivät välttämättä tällä hetkellä toteuta juurikaan muuta pelitoimintaa. Aineiston avulla luodaan perusta, josta voidaan siirtyä sisältöjen avaamiseen ja pelitoiminnan järjestämiseen. Pelaamisen hyötyjen arviointi kirjastojen käyttötapojen muuttuessa olisi kirjastojen tulevaisuuden kannalta suositeltavaa.

Kirjastot voisivat tarjota laajalti ulkopelejä sekä pelivälineitä lainaksi, kuten mölkky, koripallo, jalkapallo, jne. Ulkopelien aktiivisella markkinoinnilla voitaisiin vaikuttaa positiivisesti lasten ja nuorten liikunnan lisääntymiseen, joka olisi hyvä vastapaino muulle pelaamiselle.

Pelien lainausoikeus oli asia, joka nousi esiin aina kun puhuttiin mitä pelejä kirjastoista on mahdollista lainata ulos. Suomessa lainausoikeutta noudatetaan tarkasti, mutta joidenkin maiden kirjastoissa sitä ei noudateta. Onko sen noudattaminen siis välttämätöntä vai lähinnä ohjenuoramaista? Lainausoikeus on suurin rajoittava tekijä, joka estää kirjastoja liittämästä suosituimpia pelijulkaisuja kokoelmiinsa ja tarjoamasta niitä lainattavaksi, joten jos lainausoikeutta ei julkaisuun ole saatavilla, ei sitä myöskään voida kirjastoista lainata. Kokoelmiin voidaan kyllä hankkia lainausoikeudettomia pelejä, mutta niitä on mahdollista tarjota ainoastaan pelattavaksi kirjaston tiloissa, joten lainausoikeuden puuttuminen rajoittaa tässä mielessä pelien käyttöä.

Kirjastot maksavat lainausoikeudesta, joka nostaa pelien hankintahintaa. Maksu on perusteltu ajatellen peliyhtiöiden mahdollisia, lainaustoiminnasta johtuvia, tulonmenetyksiä. Sen sijaan lainausoikeuden evääminen ei ole perusteltua, eikä se sovi yhteen kirjaston perusajatuksen eikä arvojen kanssa. Tämän vuoksi lainausoikeuden noudattaminen on ristiriitaista, ja voisi olla perusteltua olla noudattamatta sitä tapauksissa, joissa peliin ei ole mahdollisuutta ostaa lainausoikeutta. En kuitenkaan kannusta olemaan noudattamatta lainausoikeutta, ja kirjastot ovatkin ottaneet selkeän linjan sen noudattamisessa.

Pelilukutaidon opetuksen aloittaminen järjestelmällisesti yleisissä kirjastoissa olisi suositeltavaa sekä pelien kulttuurisen painoarvon että pelilukutaidon yhteiskunnallisen merkityksen vuoksi. Pelilukutaidosta voitaisiin puhua medialukutaidon tavoin kansalaistaitona. Koska pelilukutaito sisältää myös pelaamisen sosiaalisen aspektin on sen opettaminen, varsinkin lasten ja nuorten kannalta, yhteiskunnallisesti merkittävää. Lasten ja nuorten maailmankuva on vasta kehittymässä ja he luovat omaa maailmankuvaansa myös pelaamiensa pelien kautta. Tältä kannalta on hyvin tärkeää, että heillä on olemassa työkaluja pelien ja pelimaailmojen tulkintaan.

Pelien luettelointikäytännöt eivät olleet tutkimuksen aihepiirissä, mutta luetteloinnilla on myös suuri merkitys pelien saatavuuteen. Jos pelit on luetteloitu huolimattomasti, niiden

löytyminen tietokannoista hankaloituu. Luetteloinnissa tarvitaan pelitietoutta, jota ei haastattelujen perusteella kaikista kirjastoista välttämättä löydy. Suomessa on kirjastokimpoilla käytössä erilaisia kirjastojärjestelmiä, jotka eivät välttämättä ole toistensa kanssa yhteensopivia, joten aina ei luettelointitietojen poimiminen toisesta kirjastosta, jossa pelit on luetteloitu hyvin, ole mahdollista. Siksi pelien, ja muunkin luetteloitavan aineiston, vuoksi olisi tarpeellista mahdollistaa kansallinen yhteisluettelointi kaikille kirjastoille. Se vähentäisi työtaakkaa ja vapauttaisi resursseja muuhun työhön varsinkin pienemmissä kirjastoyksiköissä. Pelien kannalta silloin riittäisi, että luettelointi tehdään asiantuntijoiden toimesta hyvin yhdessä paikassa.

5.2.7 Tutkielman merkitys kirjastojen kannalta

Tutkimuksen tuloksilla voi olla merkitystä kirjastoille, kun kirjastoissa mietitään pelitoiminnan kannalta toimivia käytänteitä. Tulokset auttavat kirjastoja näkemään kuinka laaja-alaista pelitoimintaa kirjastoissa voi olla, ja mitkä kaikki asiat pelitoimintaan vaikuttavat.

Tuloksista voi saada osviittaa pelitoiminnan kehityskohteista kirjastoissa. Uskon myös, että tutkielman ansiosta pelitoiminnan merkitys kirjastoille sekä kirjastojen käyttäjille huomataan laajemmin ja että tuloksilla on motivoiva vaikutus kehittää pelitoimintaa yleisissä kirjastoissa.

LÄHTEET

- Aaltonen, H. (2009). Kirjavarastosta olohuoneeksi: Yleisten kirjastojen tilojen historiaa. Teoksessa I. Mäkinen (toim.), *Suomen yleisten kirjastojen historia*. Helsinki: BTJ Finland, 613–656.
- Adams, S. S. (2009). The case for video games in libraries. *Library Review*, 58(3), 196–202. Saatavissa: <http://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/00242530910942045>
- Anttiroiko, A. V., & Savolainen, R. (2008). Globaali murros ja yleisen kirjaston roolin muutos. *Informaatiotutkimus*, 20(3), 51–59. Saatavissa: <http://ojs.tsv.fi/index.php/inf/article/download/1632/1479>
- Beck, J., & Wade, M. (2004). *Got game: How the gamer generation is reshaping business forever*. Cambridge, MA: Harvard Business School Press.
- Bell, L., Peters, T. & Pope, K. (2007). Library 2.0 and virtual worlds = innovation + exploration. Teoksessa N. Courtney (toim.), *Library 2.0 and beyond. Innovative Technologies and Tomorrow's User*. Westport (Conn.): Libraries Unlimited, 119–128.
- Black, E. (2007). Web 2.0 and Library 2.0: What librarians need to know. Teoksessa N. Courtney (toim.), *Library 2.0 and beyond. Innovative Technologies and Tomorrow's User*. Westport (Conn.): Libraries Unlimited, 1–14.
- Bolan, K., Canada, M., & Cullin, R. (2007). Web, Library, and Teen Services 2.0. *Young Adult Library Services*, 5(2), 40–43. Saatavissa: http://www.jasonmorrison.net/iakm/cited/Bolan_teen_services_2.0.pdf
- Casey, M., & Savastinuk, L. (2007). *Library 2.0: A guide to participatory library service*. Medford, New Jersey: Information Today.
- Eloranta, K. (2008). *Meillä lähdettiin latvasta. Tampereen kaupunginkirjaston musiikkiosasto 50 vuotta*. Tampere: Tampereen kaupunginkirjasto – Pirkanmaan maakuntakirjasto. Saatavissa: http://www.tampere.fi/kirjasto/musiikki/historia/meilla_lahdettiin_latvasta.pdf
- Eloranta, K. (2009). Yleisten kirjastojen musiikkitoiminnan vaihteita. Teoksessa I. Mäkinen (toim.), *Suomen yleisten kirjastojen historia*. Helsinki: BTJ Finland, 613–656.
- Eskola J. (2010). Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat – laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Juva: WS Bookwell. 179–203.
- Eskola, J. & Suoranta, J. (2008). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. 8. painos (1. p. 1998). Tampere: Vastapaino.

- Eskola, J. & Vastamäki, J. (2010). Teemahaastattelu: opit ja opetukset. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineistokeruu virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. Juva: WS Bookwell, 27–44.
- Hedreen, R., C., Johnson, J., L., Lundy, M., A., Burnette, P., Perryman, C., Van Den Brekel, G., Jacobson, J., J., Gullett, M. & Czarnecki, K. (2008). Exploring Virtual Librarianship: Second Life Library 2.0. *Internet Reference Services Quarterly*, Vol. 13(2–3) 2008. Saatavissa: <http://dx.doi.org/10.1080/10875300802103833>
- Helsingin kaupunginkirjasto (2014). Historiaa lyhyesti. Viitattu 14.4.2014. Saatavissa: <http://www.hel.fi/hki/Kirjasto/fi/Tietoa+meista/Historiaa+lyhyesti>
- Ibach Nissen, S. (2009). The (not so) bookless children's library: Aalborg finds new ways. Teoksessa H. Niegaard, J. Lauridsen & K. Schulz (toim.), *Library space: Inspiration for buildings and design*. Danish Library Association, 88–90.
- Juntumaa, J. (2002). Yleinen kirjasto laajentaa kansalaisen maailmaa. Teoksessa K. Kekki & O. Salminen (toim.), *Digimaan kartta. Puheenvuoroja digitaaliseen tietohuoltoon*. Helsinki: Opetusministeriö, 27–36. Saatavissa: http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2002/liitteet/opm_61_Digimaan_kartta.pdf#page=26
- Jussila, V. (2009). Entressen kirjasto: Ihmisten tila eikä kirjojen varasto. *Kirjastolehti*, 3, 12–14.
- Kaleva, J-P., Latva, S., Hiltunen, K. (2013). *Kirjastot pelien testausympäristönä*. Neogames Finland ry.
- Kansalliskirjasto (2014). Kansalliskirjaston tilastotietoja. Viitattu 1.4.2014. Saatavissa: <http://www.kansalliskirjasto.fi/yleistieto/tilastotietoja.html>
- Kirjastolaki (1998). Finlex. Viitattu: 13.3.2014. Saatavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1998/19980904>
- Kirjastot.fi (2015a). Perustelumuistio 2015. Viitattu: 15.4.2015. Saatavissa: <http://hankkeet.kirjastot.fi/ohjeita/perustelumuistio-2015>
- Kirjastot.fi (2015b) Yleisten kirjastojen hankerekisteri. Viitattu 15.4.2015. Saatavissa: <http://hankkeet.kirjastot.fi/hankkeita>
- Koolhaas, R. (2009). The new library. Teoksessa H. Niegaard, J. Lauridsen & K. Schulz (toim.), *Library space: Inspiration for buildings and design*. Danish Library Association, 12–13.
- Lahikainen, J. (2011). Kirjasto edelläkävijänä: Helsingin yliopiston kirjaston ikätasa-arvoselvityksen tuloksia. *Verkkari: Helsingin yliopiston kirjaston verkkolehti*. Viitattu: 24.4.2015. Helsingin yliopisto. Helsinki: Helsingin yliopiston kirjasto. Saatavissa: <http://blogs.helsinki.fi/verkkari-lehti/kirjasto-edellakavijana-%E2%80%93-helsingin-yliopiston-kirjaston-ikatasa-arvoselvityksen-tuloksia>

- Levine, J. (2006). What librarians can learn from gamers. *Library Technology Reports*, 42(5), 60–62.
- Levine, J. (2009). Dispatches from the Field: Gaming, All Grown Up. *American Libraries*, 34–35.
- Lipschultz, D. (2009). Gaming@ your library. *American Libraries*, 40(1/2), 40–43.
- Makens, K. (2007). Gaming in libraries 2.0. *Young Adult Library Services*, 5(4), 27. Saatavissa: <http://www.dev-lcg.com/Kathy%20Makens%27%20YALSA%20Summer%20Newsletter%20article.pdf>
- Marjomaa, H. & Oikkonen, H. (2014). *Pelin paikka. Toimintakertomus ja tulokset: Loppuraportti*. Helsinki: Helsingin kaupunginkirjasto. Saatavissa: www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Pelinpaikka_loppuraportti_julkinen_140804.pdf
- Metsämuuronen, J. (2006). Laadullisen tutkimuksen perusteet. Teoksessa J. Metsämuuronen (toim.), *Laadullisen tutkimuksen käsikirja*. Helsinki: International Met-help, 81–150.
- Mustikkamäki, M. (2010). Pelilukutaidon lähteillä. Näkökulmia muodostumassa olevaan käsitteeseen. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & O. Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, 99–109. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-09.pdf>
- Mustikkamäki, M. (2013). Yleinen kirjasto lasten ja nuorten kolmantena tilana. Teoksessa R. Kupiainen, S. Kotilainen, K. Nikunen & A. Suoninen (toim.), *Lapset netissä. Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Helsinki: Mediakasvatusseura ry, 37–43. Saatavissa: <http://www.mediakasvatus.fi/fi-les/ISBN978-952-67693-3-2.pdf>
- Mäkinen, I. (2009). Kirjastot ennen kansallisuusaatetta: Yleisten kirjastojen esihistoria 1800-luvun alkuun.. Teoksessa I. Mäkinen (toim.), *Suomen yleisten kirjastojen historia*. Helsinki: BTJ Finland, 613–656.
- Mäyrä, F. & Ermi, L. (2014). *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. Informaatiotieteiden yksikkö. TRIM research reports 11. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/95150>
- Neiburger, E. (2007). *Gamers...in the library?! The Why, What and How of Videogame Tournaments for All Ages*. Chicago, IL: American Library Association Editions.
- Neiburger, E. (2012). The End of the Public Library (As We Knew It)? Teoksessa H. McGuire & B. O’Leary, *Book: A Futurist's Manifesto. A Collection of Essays from the Bleeding Edge of Publishing*. O’Reilly Media, 269–276. Saatavissa: <http://book.pressbooks.com/chapter/ann-arbour-district-library-eli-neiburger>
- Neogames. (2015). *The game industry of Finland: Report 2014*. Saatavissa: www.neogames.fi/wp-content/uploads/2015/02/Neogames_report2015_full.pdf

- Nicholson, S. (2007). *The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse*. Saatavissa: <http://scottnicholson.com/pubs/pulse2007.pdf>
- Nicholson, S. (2008). Games in Libraries: Myths and Realities. *NYLA Bulletin* 56(4), 3. Saatavissa: <http://scottnicholson.com/pubs/fivemyths.pdf>
- Nicholson, S. (2009). Creating a Gaming experience in Libraries. *Digitale Bibliothek* 1(5), 11. Saatavissa: <http://scottnicholson.com/pubs/gamingexperience.pdf>
- Nicholson, S. (2013). Playing in the past: A history of games, toys, and puzzles in north american libraries. *Library Quarterly*, 83(4), 341–361. Saatavissa: <http://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf>
- Opdenakker, R. (2006). Advantages and Disadvantages of Four Interview Techniques in Qualitative Research. *Forum: Qualitative Social Research*, 7(4), Art. 11. Saatavissa: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0604118>
- Opetusministeriö (2009). Opetusministeriön kirjastopolitiikka 2015. Yleiset kirjastot. Kansalliset strategiset painoalueet. *Opetusministeriön julkaisuja* 2009:32. Saatavissa: <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2009/liitteet/opm32.pdf?lang=fi>.
- Poroila, H. (2011). *Musiikkikirjastot isojen haasteiden edessä eli: Joko se kultakausi oli ja meni?* Seinäjoki 5.4.2011. Viitattu: 13.4.2015. Saatavissa: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:KRtCG9xKe6AJ:https://www2.seinajoki.fi/kirjasto/.maakuntakirjastokokoukset2011.html/38999.pdf+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=fi>
- Poroila, H. (2013). *Musiikkipalveluita julkisesta kirjastosta myös tulevaisuudessa*. Luento Turussa 17.1.2013. Viitattu 22.4.2015. Saatavissa: www.kirjastot.fi/File/9236000f-d72a-40b0-8748-e4f915dec259/Musiikkipalveluita%20julkisesta%20kirjastosta%20my%C3%B6s%20tulevaisuudessa.pdf
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. (2006). *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Grounded theory*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 23.4.2015. Saatavissa: http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L5_2.html
- Saarti, J. (2009). Seinätön kirjasto: Tieto- ja viestintätekniikkaa yleisissä kirjastoissa 1970–1970-luvuilla. Teoksessa I. Mäkinen (toim.), *Suomen yleisten kirjastojen historia*. Helsinki: BTJ Finland, 613–656.
- Sauna-aho, M. (2010). *Kohtaamisia kirjastossa -tapahtumasarjan raportti*. Tampere: Tampereen kaupunginkirjasto. Saatavissa: http://www.tampere.fi/material/attachments/k/5rmARyBgs/Kohtaamisia_raportti_2010.pdf
- Squire, K. D. (2008). Video-Game Literacy. *A Literacy of Expertise*. University of Wisconsin-Madison, 639–676.

- Sturges, J. E., & Hanrahan, K. J. (2004). Comparing telephone and face-to-face qualitative interviewing: a research note. *Qualitative Research*, 4(1), 107–118.
- Summanen, J. (2008). Palveluinnovaatiot, aktiivinen markkinointi ja asiakkaan kohtaaminen pitävät kirjastot pinnalla. *Signum*, 35(6). Saatavissa: <http://www.ojs.tsv.fi/index.php/signum/article/download/3447/3197>
- Tampereen kaupunginkirjasto (2014). Tampereen kaupunginkirjaston historiaa. Tampereen kaupunginkirjasto. Viitattu 14.4.2014. Saatavissa: <http://kirjasto.tampere.fi/tietoa-meista/historiaa/>
- Thorhauge, J. (2009). Library service for children in the future: Recommendations and ideas from a report. Teoksessa H. Niegaard, J. Lauridsen & K. Schulz (toim.), *Library space: Inspiration for buildings and design*. Danish Library Association, 94–97.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 5. uudistettu painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Tuominen, K. (2006). Kirjasto 2.0 ja tulevaisuuden näyttöluettelot. *Tietolinja* 2/2006. Saatavissa: <http://www.kansalliskirjasto.fi/extra/tietolinja/0206/kirjasto20.html>
- Verho, S. (2000). Kirjasto on demokraattinen tila. *Kirjastolehti*, 7, 21–22.
- Vogl, S. (2013). Telephone Versus Face-to-Face Interviews Mode Effect on Semistructured Interviews with Children. *Sociological Methodology*, 43(1), 133–177.
- Ward, D. (2007). Up, up, down, down, left, right, left, right, a, b, select, start: Learning from games and gamers in Library 2.0. Teoksessa N. Courtney (toim.), *Library 2.0 and beyond. Innovative Technologies and Tomorrow's User*. Westport (Conn.): Libraries Unlimited, 105–118.
- Wikipedia (2014a). Ann Arbor, Michigan. Viitattu 10.4.2014. Saatavissa: http://en.wikipedia.org/wiki/Ann_Arbor,_Michigan
- Wikipedia (2014b). Tampere. Viitattu 10.4.2014. Saatavissa: <http://en.wikipedia.org/wiki/Tampere>
- Wikipedia (2014c). Fonografisylinteri. Viitattu 20.4.2014. Saatavissa: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Fonografisylinteri>
- Wikipedia (2014d). Libraries in Second Life. Viitattu 19.10.2014. Saatavissa: http://en.wikipedia.org/wiki/Libraries_in_Second_Life
- Zagal, J. P. (2008). A framework for games literacy and understanding games. In *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share*. ACM, 33–40.

LIITE 1: HAASTATTELURUNKO

Nimi:

Ikä:

Titteli:

Pvm:

Kirjastojen tulevaisuus (lämmittely)

Miten pelit kuuluvat työtehtäviisi?

Millaisena näet kirjastojen tulevaisuuden (enemmän positiivisena vai negatiivisena)?

- Ovatko pelit ja pelaaminen osa tätä tulevaisuutta?

Mitä kirjastoissa tehdään nyt pelien saralla

Tukeeko kirjastosi pelaamista jollakin tavalla?

- Miten se näkyy?

Millä tavoin pelikulttuuri näkyy kirjastossa?

Pitääkö kirjastoissa saada pelata? (henk. koht. mielipide)

- Millaisia pelejä (video, lauta, kortti, rooli, tietokone, palapelejä, pervasiiviset pelit)?
 - o Mitä digitaalisten pelien lisäksi (puisto, fyysisiä pelejä: lento/koripallo)?
 - o Voiko tietokoneilla pelata?
- Millaiset pelit mielestäsi sopivat kirjastoon?
- Ketkä saisivat pelata?
- Millainen on tyypillinen pelaaja kirjastossa (voisiko se muuttua tulevaisuudessa)?
 - o Miksi?
- Olisiko hyödyllistä houkutella muitakin (muun ikäisiä) pelaajia kirjastoon?

Missä pelit kirjastossa fyysisesti sijaitsevat?

- Ovatko ne sijoitettu niin, että ihmiset löytävät ne helposti?

Onko olemassa jotain pelaamiseen ja peleihin liittyviä projekteja?

- Millaisia projekteja on ollut?

Mobiilipelaaminen ja digitaalinen jakelu

Onko mobiilipelaamisen kasvu huomioitu kirjastoissa?

- Onko sitä varten hankittu laitteita tai kehitetty pelillisiä sovelluksia?
- Millaisia sovelluksia?
- Miten sovellusten ylläpito on toteutettu?
- Päivitykset ja käyttöoikeudet?

Onko pelien digitaalista jakelua pohdittu?

- Miten pelien digitaalinen jakelu tulee vaikuttamaan kirjastoon hankittaviin peleihin?
- Onko digitaalista jakelua ajateltu mahdollisuutena?
- Olisiko kirjastoille mahdollista saada oma jakelukanava (kuten musiikissa)?

Kirjasto 2.0 ja sosiaalinen media

Onko käytetty blogeja, wikiä pelitapahtumien yhteydessä?

- Miten?

Onko hyödynnetty Facebookia tai muuta sosiaalista mediaa (pelejä ajatellen)?

- Käydäänkö keskusteluja Facebookissa (tai verkkokirjastossa)?

Mitä hyötyä pelaamisesta kirjastoissa olisi?

Mitä hyötyä pelikulttuurin näkyvämmästä tuomisesta kirjastoihin olisi?

Onko pelaajista hyötyä kirjastoille (pelaaja on henkilö joka haluaisi pelata kirjastossa jos siihen on mahdollisuus)?

Onko peleistä hyötyä kirjastoille?

- Että niitä on lainattavana ja pelattavana?
- Kuinka hyvin pelit kiertävät kirjastossa?
- Kuinka laaja valikoima on joista valitaan pelejä kirjastoon lainattavaksi?

Mitä haittaa peleistä kirjastoissa voi olla?

Millaista keskustelua pelien haitoista on käyty?

Oletteko kohdanneet vastustusta pelejä (pelitapahtumia) kohtaan?

- Millaisia? Ongelmia/kritiikkiä?

Onko meteli ja häiriö uhkakuva?

Viekö pelaaminen tilaa muulta toiminnalta?

Viekö pelaaminen rahaa muulta toiminnalta?

- Lainattavat pelit ja muu pelitoiminta erikseen.

Miksi pelit eivät sopisi kirjastoon?

Pelaamisen tukeminen kirjastoissa ja raha

Onko pelaamiseen budjetoitu rahaa (laitteet, pelihankinnat, tilat)?

- Pitäisikö investoida?
- Onko pelaamista tukevaan kehitystyöhön satsattavat summat niin isoja, että niitä ei voida toteuttaa?

Onko tiloihin investoitu rahaa (vain pelaamiseen tarkoitettua tilaa)?

- Pitäisikö niin tehdä?

Mitä kirjastoissa voitaisiin tehdä tulevaisuudessa pelien saralla?

Onko pelitoiminta osa kirjaston ydintoimintaa tulevaisuudessa?

Pitäisikö kaikkien Suomen yleisten kirjastojen tukea pelaamista ja pelikulttuuria?

Voisiko tulevaisuudessa olla peliaiheisia projekteja?

Huomioidaanko mobiilipelaaminen tulevaisuudessa? (Jos ei vielä vastattu.)

Onko pelien digitaalinen jakelu tulevaisuutta myös kirjastoissa? (Jos ei vielä vastattu.)

Pelilukutaito kirjastoissa

- Onko pelilukutaito tuttu käsite?
- Onko se yksi medialukutaidon muoto?
- Onko mahdollista, että kirjastot panostaisivat pelilukutaidon opetukseen?
- Pitäisikö pelilukutaidon opetus olla kirjattuna kirjaston perustehtäviin?

(Pelilukutaito: kyky sijoittaa pelit osaksi laajempaa kulttuurista kontekstia. Erilaisia tietoja ja taitoja pelien tulkintaan ja käyttöön liittyen.)

Onko vielä jotain mitä haluaisit sanoa jota en huomannut kysyä?

Kiitos haastattelusta.